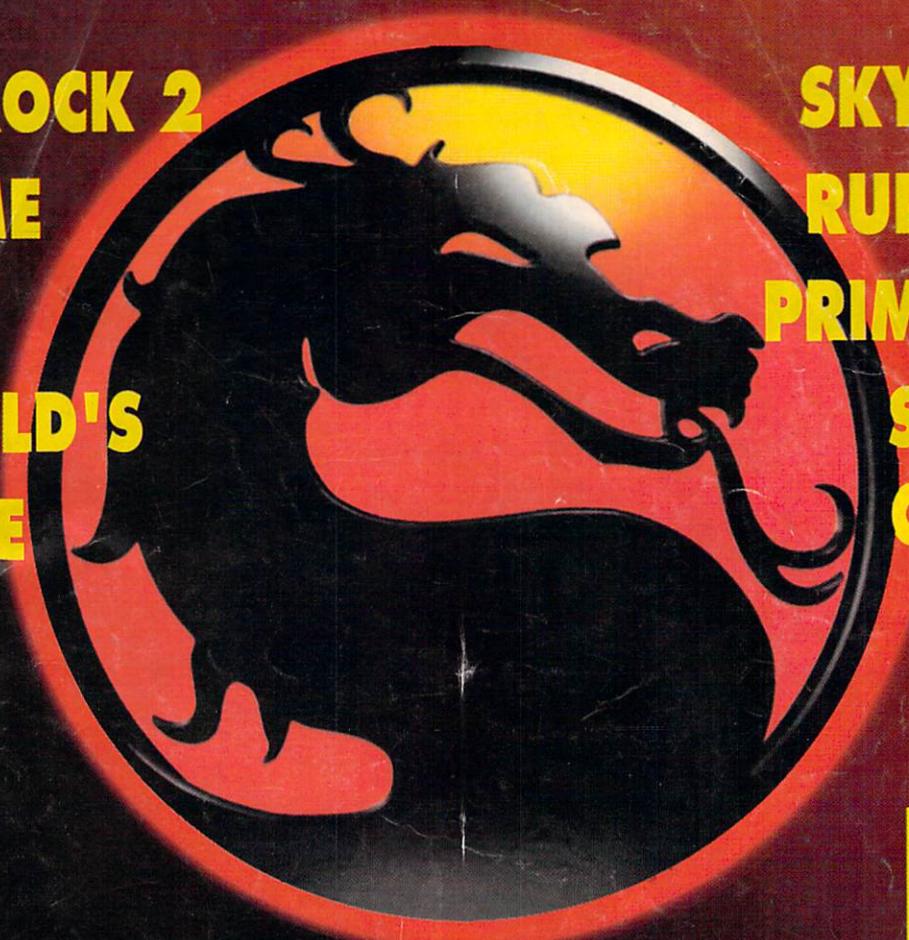
MEGA

- CHUCK ROCK 2
- AWESOME POSSUM
- McDONALD'S TREASURE LAND

SNES

- SKYBLAZER
- RUN SABER
- PRIME GOAL
- SUPER F1 CIRCUS 2

EDITORA AZUL

ISSN 0104-1630
9 770104 163000 44

MEGA & SNES

MORTAL KOMBAT

108 FOTOS
8 PÁGINAS DETONANTES

OS GOLPES, OS FATAIS, TUDO!!!

START

MEGA DRIVE & SUPER NES

MORTAL KOMBAT

Uma matéria animal com todos os golpes, seqüências mortais e as diferenças entre os dois cartuchos para 16 bits

SNES

RUN SABER

Um bom game de ação com gráficos de arrepiar

MEGA

CHUCK ROCK 2

Desta vez Chuck é quem foi raptado. Ajude o bebezinho a salvar o papai

MASTER

SHADOW OF THE BEAST

Um adventure pra você queimar as pestanas

SUPER NES

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

NINTENDO

PC

ARCADES

SUPER NES · MEGA · NINTENDO · MASTER · PC · ARCADES

PILOTOS Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

BATTLETOADS (Nintendo)

Existe alguma manha radical para este game? Não consigo passar da 5ª fase.

RONILDO V. VÉRAS JR.
Jataí, GO

Cinco sapos a mais devem ajudar um pouco, né? Então, lá vai: para conseguir cinco vidas a mais, logo no início do game, segure ↓ e aperte A, B e Start ao mesmo tempo. Mas atenção, este truque deve ser feito na tela de apresentação!

BATMAN: RETURN OF THE JOKER (Nintendo)

Não consigo chegar à sétima fase. Existe alguma password especial?

FELIPE AGUSTINI
São Bernardo, SP

Esta é a última fase do game, Felipe. Ela se passa na ilha de Ha-Ha-Hacienda: é lá que o Coringa se esconde. A password para a fase 7-1 é GPZT.

BUBSY/ MORTAL KOMBAT (SNES)

Help! Preciso de algumas passwords do game do gato doidão. E mais uma coisa: só não sei dar os mortais do Kano e do Raiden. Os outros eu tiro de letra.

CHRISTIANO ANDRÉ SOUTO SILVA
Campina Grande, PB

Você já deu um look na capa desta edição? Então corra para a matéria de Mortal Kombat e fique por dentro de tudo sobre o jogo de luta mais arrasador do ano. Quanto às passwords de Bubsy, aí vão os códigos para as cinco últimas fases.
Fase 11: KMGRBS
Fase 12: SLJMBG
Fase 13: TGRTVN
Fase 14: CCLDSL
Fase 15: BTCLMB

OUT OF THIS WORLD (SNES)

Escrevi para outra revista e eles disseram que gostariam de tirar minhas dúvidas, mas não o fariam por falta de espaço. Por isso, apelo novamente para a galera "de ação". Estou com dificuldade na terceira fase de OOTW, quando o cientista chega a um ponto onde é necessário liberar a água atirando na parede. Já fiz de tudo e acabo sempre afogada.

HELOÍSA HELENA BELLOTI
São Paulo,SP

Valeu pela força, Heloísa. A gente trabalha com apenas uma coisa em mente: vocês, nossos fiéis leitores. Agora, vamos à sua dúvida. Na caverna, assim que a parede de pedra pintar na sua frente, atire nela. Você soltará a água. Legal, né? Mas não fique marcando, não. Saia correndo para a direita. Vá até o final da tela. Quando tudo parecer perdido, a própria água se responsabilizará por tirá-la dali. É simples, mas você deve seguir esses passos direitinho, OK?

Depois do mergulhar no fosso, chego a um canto do lado direito onde fico preso e os guardas me cercam. O que fazer?

EDUARDO GOMES DO RIO
Goiânia, Go

Você vai precisar do seu amigo mocorongo, Eduardo. Só ele pode tirar você daí. Para isso, é preciso libertá-lo na fase do Labirinto, que rola antes. Isso acontece na segunda etapa de lustres (aqueles com duas lâmpadas cada um). Derrube o lustre do meio para libertar seu amigo. Se tiver outras dúvidas deste game animal, procure nossa edição nº 25 (dez/1992), em que debulhamos o jogo.

PRINCE OF PERSIA 2 (PC)

Empaquei na fase da estátua do cavalo, em que há um precípicio impedindo o acesso ao castelo. Estou ficando maluco.

RODOLFO WODIANER
Jundiaí, SP

Faça o seguinte, Rodolfo. Vá por baixo, como você já está fazendo, e detone todos os inimigos que aparecem. Depois volte e suba para a plataforma mais alta que encontrar. Vá em frente, pulando de placa em placa. Ao final, você cairá sobre o cavalo, ele virará um animal vivo e pulará o buraco. Mas só dá pra fazer o trajeto uma vez, porque as pedras vão caindo. Sacou? Pra tentar de novo, só voltando para o início da fase.
Boa sorte.

PHELIOS (Mega)

Por favor, preciso de dicas para este game antes que eu me enforque.

RAFAEL BARBOSA PINTO
Rio de Janeiro, RJ

Quando aparecer "Chapter One" na tela, com 3 créditos, aperte C, A, B, A, C, A, B e A. Surpresa: você agora tem 9 vidas. Dá pra brincar, né?

PAC MANIA (Master)

Adoro o jogo do Pac Man, mas não consigo passar da segunda tela de animação. O que é que eu faço?

CARLOS ANDRÉ AZEVEDO
Rio de Janeiro, RJ

Caro Carlos André, é bom ver um jogador ligadão no velho Pac. Só que não tem jeito, não, garoto. É só praticando mesmo. Se você quer algo diferente, tente a famosa fase secreta especial. Coma todas as bolinhas sem pegar as bolas especiais dos cantos. Daí coma a enorme bola amarela do meio da fase e tcharam! Você já está lá.

X-WING (PC)

Socorro! Acho esse jogo incrível, mas só consigo acabar as primeiras missões. Quando penso que vou avançar, volto para a fase que já acabei. O que é que eu estou fazendo de errado?

FERNANDO FOGAÇA
Feira de Santana, BA

E aí, Fernando. Ganhando todas, não é? Pois muito bem, desta vez você dançou. Dá pra fechar fácil as missões usando umas das três opções de ajuda que o game lhe dá: invencibilidade, munição ilimitada ou ausência de colisões. Mas o jogo não considera essas missões pra você continuar. Deu pra entender?

WORLD OF ILLUSION (Mega)

Adoro este game do Mickey e do Donald mas não consigo entrar na porta certa do País das Maravilhas. Socorro!

FERNANDO AZEVEDO
Belo Horizonte, MG

Puxa, Fernando, você é azarado mesmo. A localização dessa porta muda sempre e não dá pra fazer indicação. Como as portas erradas levam de volta para as fases já concluídas, o jeito é continuar tentando. Cedo ou tarde você vai acabar conseguindo, ok. Ânimo rapaz!

FLASHBACK (Mega)

Gostaria de saber todas as passwords deste game animal. Um abraço para todo pessoal da redação.

LUCIANO VICTOR DE SOUZA
Fortaleza, CE

Aqui vai a lista completa de passwords para este ótimo game. Elas estão agrupadas de acordo com o nível de dificuldade, OK?

Nível easy
1: PIXEL
2: BESTY
3: PANCHO
4: STUDIO
5: TOHO
6: AKANE
7: INCBIN

Nível normal
1: FALCON
2: DATA
3: MILORD
4: QUICKY
5: BIJOU
6: BUBBLE
7: CLIP

Nível expert
1: CLIO
2: ACRTC
3: BLOB
4: STUN
5: MIMOLO
6: HECTOR
7: KALIMA

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

PILOTO

Já terminei vários games de NES, SNES e Mega Drive, muitos deles antes de vocês. Gostaria muito de ser piloto da revista.
MÁRCIO ROBERTO MIRANDA
Curitiba, PR

Se a Ação Games tivesse uma sucursal em Curitiba, até que não seria má idéia. O problema é que nossa redação fica em São Paulo e precisamos de pilotos maiores de 18 anos que possam ficar aqui o dia inteiro, quando necessário. Assim mesmo, agradecemos seu interesse.

COPIAGEM

Existe mesmo um aparelho que copia jogos de Mega e Super Nintendo em disquetes? Onde posso encontrá-lo?
MAURÍCIO M. PEREIRA JR.
Itápolis, SC

Existir, existe. Mas a venda deste tipo de aparelho é proibida em vários países, incluindo o Brasil. Isso porque ele copia o programa dos jogos, e tudo que envolve copiagem é sinônimo de pirataria. Fique fora disso, meu.

MORTAL KOMBAT

Como será possível jogar este jogo no Game Gear se ele só tem dois botões? Ou será que vão lançar um novo modelo de console com mais botões?
LEANDRO ALBUQUERQUE
Sorocaba, SP

Na versão para Game Gear e Master, Leandro, os comandos foram simplificados para ajustarem-se às características dos consoles. Seria loucura lançar um Game Gear com mais botões só pra jogar Mortal Kombat, você não acha?

DIFÍCIL

Não consigo encontrar RPGs e cartuchos de Neo Geo. Vocês podem me indicar uma locadora?
ALEXSANDRO DIAS
São Paulo, SP

Tente a locadora Progames, no Tatuapé, à rua Serra do Japi, 766. tel (011) 941-9957 em São Paulo.

IDÉIAS

Tenho várias idéias para novos jogos e estive pensando se poderia mandá-las para a Playtronic e Tec Toy. Existe alguma softwarehouse no Brasil?
SEBASTIÃO DE L. FERREIRA
Natal, RN

Mandar suas sugestões para a Tec Toy e a Playtronic é a melhor saída. Não existe nenhuma empresa no Brasil autorizada a produzir novos games para Sega e Nintendo. As softhouses ficam nos States e Japão e você teria que mandar sua carta em inglês ou japonês.

SÓ PAIA

É verdade que vai sair Street Fighter 2 para Atari? Que este jogo terá um personagem chamado Capitão Ninja? E que o Guile terá um golpe que vai metralhar o adversário?
FRANKLIN M. CARDOSO
Brasília, DF

Sabemos que no mundo dos games rola muito boato, mas jamais ouvimos algo tão criativo. SF2 não vai sair para Atari e o Guile não tem metralhadora nenhuma. As versões atuais de SF2 não têm personagem novo, mas o Super Street Fighter 2, que sairá nos próximos meses, vai ter quatro novos lutadores. Nenhum deles, porém, terá tal nome.

"A MORTE DE SUPER-HOMEM"

Games com super-heróis são sempre especiais. Mas a Sunsoft vai lançar um, em março de 94, que tem tudo para ser o melhor deles. Vem aí *The Death of Superman* (A morte de Super-Homem), jogo para Super NES que vai contar a mais dramática e misteriosa história das histórias em quadrinhos.

O game, com 10 fases, está baseado em dois episódios da saga do herói: Doomsday (o da foto) e O Reino de Super-Homem. Nas duas primeiras fases, o jogador controla

BRASIL TAMBÉM TERÁ A FEIRA CES EM 1994

A Consumer Electronics Show (CES), aquela maravilhosa feira de produtos eletrônicos que acontece a cada seis meses nos States, virá para o Brasil no ano que vem. Isso mesmo. Ela vai acontecer no Parque de Convenções do Anhembi, em São Paulo, dos dias 3 a 7 de agosto próximo. Os organizadores esperam que pelo menos 150 empresas que atuam no Brasil e outros países da América Latina exponham seus produtos na feira, mostrando o que há de mais avançado em vídeo, áudio, informática, fotografia e, principalmente, videogames.

A edição brasileira da CES certamente será mais modesta que a norte-americana, tanto no número de expositores quanto no de lançamentos. Mas terá pelo menos três presenças de peso do mundo dos games: Sega, Nintendo e SNK, as três fabricantes que atuam em nosso País, têm motivos de sobra para participar.

KONAMI LANÇA MAIS DOIS GAMES COM DRÁCULA

Especialista no tema caça ao vampiro, a Konami está lançando mais dois games do gênero este ano. O primeiro a sair será *Dracula X*, para PC Engine, dia 28 de outubro. A softwarehouse promete que o jogo terá sons e gráficos mais chocantes que as versões anteriores para o console. Neste capítulo, há todo um lance envolvendo uma cruz e uma unha mágica (!!!), objetos capazes de proteger a Terra das trevas.

Vampire Killer é o nome da versão para Mega que sai em novembro no Japão. Muito parecido com os jogos da série *Castlevania*, para consoles Nintendo, *Vampire Killer* terá dois personagens: Eric, que usa uma lança e dá pulos altos, e Johnny, hábil no uso do chicote. O game promete salas e passagens secretas em 8 Mega de memória.

Duas cenas de Vampire Killer...

...a Konami aposta no terror

MORTAL KOMBAT 2 SAI MESMO

Voltam às páginas das revistas especializadas os rumores que rolaram no começo deste ano: a Acclaim está produzindo *Mortal Kombat 2.* Quem deu a notícia, desta vez, foi a revista americana Electronic Gaming Montlhy em seu encarte especial para assinantes. Segundo a EGM, a nova versão deve chamar-se *Mortal Kombat - Fury Edition* e trará novos golpes e técnicas para seus aguerridos personagens. A matéria não cita data de lançamento ou quais consoles serão presenteados com esta jóia.

R-TYPE 3: PRIMEIRAS IMAGENS

Você, que não perde um bom game espacial, fique ligado em *R-Type 3*, para Super NES. O lançamento ainda não foi divulgado, mas já dá pra ir gamando nestas imagens. O jogo terá o mesmo mecanismo de pegar power-ups e armas em plena ação. Falando nisso, vão aparecer armas novas e bastante destruidoras. Os chefes serão grandes e com alta mobilidade. Enfim, um game apetitoso para quem curte o gênero.

A nave guerreira de R-Type numa cena de sua nova aventura para o 16 Bits da Nintendo

VAI VIRAR GAME

Superman enfrentando o vilão Doomsday. Derrotado, o filho de Cripton desaparece e o jogador, nas fases seguintes, passa a controlar três novos personagens: Superboy, The Eradicator e Steel, que lutam para vencer o maligno Cyborg.

Nas últimas fases, Superman reaparece e ajuda seus companheiros a derrotar Cyborg, que ameaça destruir Metrópolis com um míssil nuclear. Na fase final rola um chocante desafio corpo a corpo entre os dois rivais da história.

IBM AJUDA ATARI A FAZER VIDEOGAME 64 BITS

O Jaguar, videogame de 64 bits da Atari, está sendo fabricado nos Estados Unidos por ninguém menos que a todapoderosa IBM. A fabricante de computadores será também responsável pela distribuição do equipamento, a ser lançado já em outubro. O preço é pra lá de surpreendente: apenas 200 dólares!!!

As revistas americanas especializadas falam do Jaguar há um bom tempo, mas no começo o projeto era tão ousado que tudo parecia ser apenas uma fofoca. Até que, na última CES, em Chicago, a Atari divulgou oficialmente seus planos. E, num tempo recorde, está colocando a máquina no mercado! Até o fechamento desta edição, sabia-se apenas que o equipamento tem um chip RISC de 64 bits com grande capacidade de processamento gráfico. Anote o nome dos primeiros jogos: *Battlezone 2000, Tempes 2000, Cybermorph, Alien vs. Predator* e *Jaguar Formula One Racing.*

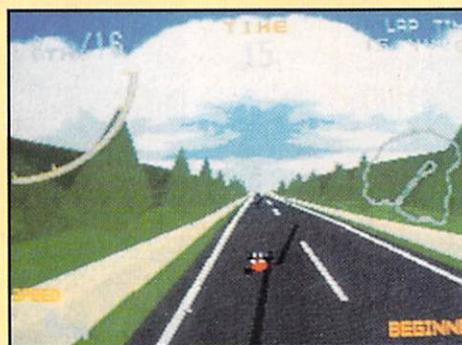
VIRTUA RACING, QUASE PRONTO

O esperadíssimo game de pilotagem para o Mega Drive já está em fase final de produção - apesar da data de lançamento no Japão ainda não ter sido divulgada. Já são conhecidos vários detalhes do game e tudo leva a crer que a Sega tentou fazer, para o Mega Drive, a versão mais fiel possível ao arcade em matéria de gráficos, cenários e trilha sonora.

Assim como no arcade, a corrida pode ser vista em quatro ângulos diferentes. As opções de câmbio são automático e manual de sete marchas. A dirigibilidade do carro, garante a Sega, está perto da perfeição.

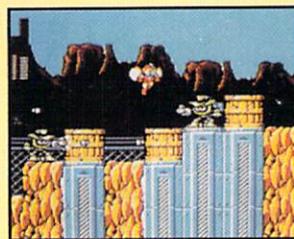
Mas em algumas coisas, *Virtua Racing* em cartucho está modificado. Na opção dois jogadores, a tela fica dividida ao meio. E durante a troca dos pneus, o cronômetro vai rolando — enquanto no arcade o tempo fica parado. Seus dedos já estão coçando, não é?

Virtua Racing para Mega: fidelidade ao arcade...

...nas visões de pista, dirigibilidade e...

... nos cenários. É o que a Sega promete

NINTENDO 8 BITS TERÁ MAIS DOIS JOGOS DA CAPCOM

O final do ano trará dois lançamentos da Capcom para o Nintendo 8 bits: *Mega Man 6* e *Chip and Dale (Tico e Teco) 2.* Os jogos devem ser lançados em novembro. *Mega Man 6* terá o mesmo esquema das aventuras anteriores, enfrentando oito novos robôs construídos por um cientista maluco (que pode não ser o Dr. Willy). Já a missão de Tico e Teco em seu novo game será desarmar bombas colocadas em vários lugares.

Mega Man e os inimigos da sexta versão

FATAL FURY 2 TAMBÉM TEM SUA CHAMPION EDITION

A idéia de aperfeiçoar os jogos de luta não é exclusividade da Capcom. A SNK fez algo parecido com um de seus maiores clássicos para o Neo Geo: *Fatal Fury.* As revistas japonesas falam de *Fatal Fury 2 Special,* uma espécie de versão "Champion Edition" que reunirá todos os lutadores das versões 1 e 2. Serão 150 Mega de memória, galera! Alguns dos personagens terão golpes novos, como o Big Bear, Jubei Yamada e o Tung Fu Rue. Este último, por exemplo, atingirá seus inimigos literalmente no grito. Pena que a data de lançamento ainda não tenha sido divulgada, mas a SNK do Brasil promete soltar o game por aqui logo que ele pintar no Japão.

Nova fase - Depois de oficializar o lançamento de seu CD ROM, a SNK continua agitando. A empresa quer aumentar o volume de lançamentos para seu console e, para isso, está em busca de softwarehouses que desenvolvam jogos para o Neo Geo. Data East e Konami são dois bons exemplos de empresas que a SNK está procurando. Vamos torcer para dar certo!

Enquanto as associações não pintam, a SNK já programou mais três jogos até o final deste ano. Um será *Art of Fighting 2,* com a bagatela de 220 Mega. A empresa também fará um novo jogo de futebol e um de ação, no consagrado estilo Sonic/ Super Mario - ambos até o final do ano.

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Segunda-feira, 13 de setembro, foi um dia memorável para os americanos: a Acclaim lançou, de uma só vez, as versões de Mortal Kombat *para Mega, Super NES, Game Boy e Game Gear. A data mereceu o nome de Mortal Monday, em homenagem a um jogo de luta dos mais radicais. Apenas um dia depois, nós da Ação Games recebíamos as versões Mega e Super NES diretamente dos Estados Unidos pra debulhar e fazer esta matéria chocante pra você. Prepare yourself!*

TRUCULÊNCIA

Lançado inicialmente para a versão arcade, pela Midway, *Mortal Kombat* chamou a atenção da galera pelo seu grau de realismo. Personagens e cenários foram concebidos a partir de imagens digitalizadas. Além disso, o game teve a ousadia de incluir cenas de uma truculência jamais vista num jogo eletrônico. Coisas à altura de um *Massacre da Serra Elétrica* ou *Sexta-Feira 13*: sangue jorrando, cabeças degoladas, corações arrancados, miolos explodidos etc. A colocação destas imagens num videogame é discutível e tem causado polêmica. Pois afinal, o torneio que rola no jogo só termina com a morte de um dos lutadores. E foi justamente isso que fez de *Mortal Kombat* um clássico.

A HISTÓRIA

O Torneio Shaolin de Artes Marciais foi, durante muito tempo, uma competição de honra e glória. Nobres guerreiros de todas as partes do mundo eram convidados para participar e ter sua chance de sagrarem-se campeões. Tudo ia bem até o surgimento de um tal Shang Tsung, demoníaco guerreiro que corrompeu o torneio dominando a vida e a mente de seus participantes. O vilão conta com a ajuda de Goro, criatura meio homem, meio dragão que faz o papel de seu principal capanga.

Mas o domínio de Shang Tsung está ameaçado. Novos e poderosos guerreiros estão na competição, trazendo muita disposição e sede de vingança para derrotar o ditador em lutas de vida ou morte.

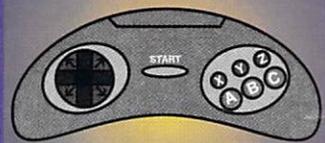
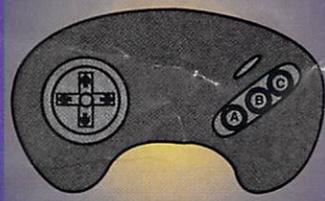
VERSÃO MEGA DRIVE

O ponto forte da versão para Mega é que você pode jogar *Mortal Kombat* de duas formas: uma light, sem os respingos de sangue e golpes violentos do arcade, e outra com todos os requintes de crueldade da versão original. A escolha pelo modo Mortal é feita através de um código especial que publicamos detalhadamente nesta matéria.

O game está de parabéns pela jogabilidade. Os personagens respondem rapidamente aos comandos, não importando se você usa o joystick de três ou seis botões. Em compensação, a versão para Mega não tem o mesmo nível de definição gráfica e sonora dos arcades. Os cenários são mais simples e as vozes digitalizadas são poucas e meio rouquinhas.

No Mega, combates sangrentos com imagens mais simples

OS COMANDOS PARA CADA JOYSTICK

SUPER NINTENDO
SELECT START
START

VERSÃO SUPER NES

Nota 10 para a definição gráfica do game, que reproduz a do arcade com muita fidelidade. Os sons também são de primeira – inclusive as vozes digitalizadas, que saem com a maior nitidez. O controle do Super NES é bastante confortável e apropriado para o jogador desempenhar os comandos do jogo. Mas aparentemente, a Nintendo não quis incluir as cenas e golpes violentos nesta versão encomendada à Acclaim. Ou será que o modo Mortal virá à tona com um código milagroso? Mistério total. É difícil afirmar que a versão para Super NES não tenha também o seu modo Mortal e ponto final. Resta uma pontinha de esperança de que a Nintendo esteja apenas dando um tempo para, depois, revelar o código para a sua versão.

No Super NES, perfeição gráfica mas nada de sangue

SUPER NES

B - Soco Baixo
Y - Soco Alto
X - Chute Alto
A - Chute Baixo
L ou R - Defesa
* **Obs:** sem mexer na configuração

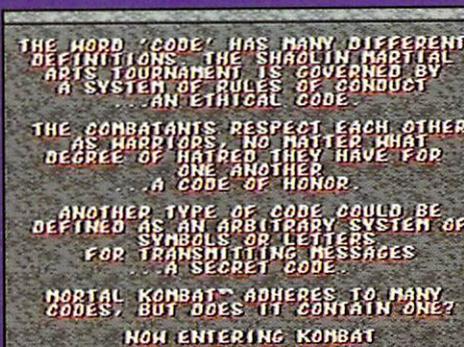
MEGA (três botões)

A - Soco Baixo
Direcional + A - Soco Alto
B - Chute Baixo
C - Chute Alto
Start - Defesa

MEGA (seis botões)

A - Soco Baixo
X - Soco Alto
C - Chute Baixo
Z - Chute Alto
B ou Y - Defesa

CÓDIGO PARA O MODO MORTAL VERSÃO MEGA DRIVE

Na tela em que aparece um texto sobre Códigos de Honra, faça a seqüência de comandos A, B, A, C, A, B, B. Se o truque for feito corretamente, as letras da tela mudarão de branco para vermelho e você ouvirá uma voz chamando para a briga: "Get over here". E cuidado para o sangue não manchar o tapete da sala.

Use o código nesta tela

OS SEGREDOS DE MORTAL KOMBAT

Os jogadores que conseguirem um alto desempenho em certas telas do jogo poderão ver cenas inéditas. Uma delas é o aparecimento de Reptile, o ninja verde, mistura de Scorpion com Sub-Zero. Ganhe a luta na tela da ponte com dois perfects (usando fatais) e ele aparecerá. Vencê-lo dá 10.000.000 de pontos.

Já o Goro prateado pinta se você usar o Rayden e der um fatal na tela que vem antes do Goro. Mas atenção: este fenônemo acontece apenas na versão Super NES.

Reptile: dois perfects com fatais na tela da ponte

Goro prateado: lute com Rayden e dê um fatal na luta que precede o homem-dragão. Só no SNES

FASES DE BÔNUS

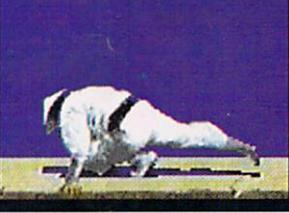
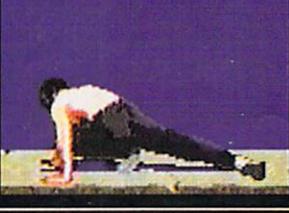
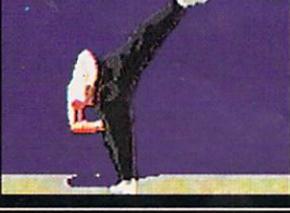
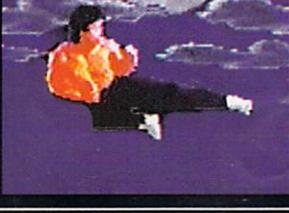
Entre uma luta e outra, pintam fases de bônus pra você aumentar sua pontuação no game. O objetivo é o mesmo em todas elas: quebrar um objeto com um golpe de Caratê. As cinco fases se apresentam em seqüência e cada uma com um objeto mais duro que o outro: toco de madeira, pedra, bigorna, rubi e diamante, nesta ordem. Apertando os botões do joystick, você faz a barra de energia subir até a marca vermelha. Só quando isso acontecer você poderá dar o golpe. No Mega, use os botões A e C para subir a barra e Start para dar o golpe. No SNES, sem mexer na configuração, use B e A para subir e L ou R para golpear.

A última fase é a do diamante. Haja dedo para subir a barra de energia até esta altura!

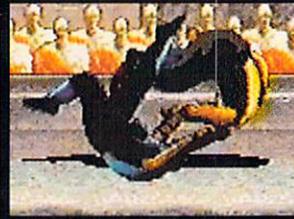
ABREVIAÇÃO DOS COMANDOS

SA - Soco alto
SB - Soco baixo
CA - Chute alto
CB - Chute baixo
D - Defesa

TABELÃO DOS

	GANCHO	RASTEIRA	CHUTE COM GIRO	VOADORA
	↓+ SA OU SB	← + CB	← + CA	↗ + CA OU CB
SCORPION				
JOHNNY CAGE				
SONYA BLADE				
RAYDEN				
SUB ZERO				
KANO				
LIU KANG				

***OBS:* TODOS OS COMANDOS DADOS NA MATÉRIA SÃO COM O LUTADOR À ESQUERDA.**

GOLPES VÁLIDOS PARA TODOS OS PERSONAGENS DAS VERSÕES MEGA E SNES

PÉ ALTO	VOADA COM SOCO	JOELHADA	ARREMESSAR O INIMIGO	PULO COM SOCO
↑ + CA OU CB	↗ + SA OU SB	PERTO DO ADVERSÁRIO, → + CA OU CB	CHEGAR PERTO E FAZER → + SB	↑ + SA OU SB

QUANDO O LUTADOR ESTIVER À DIREITA, INVERTA OS COMANDOS DIRECIONAIS

IDADE: 32
ALTURA: 1,85 M
PESO: 94 KG

Scorpion

GUERREIRO DE NOME E ORIGEM DESCONHECIDOS, SCORPION FOI MORTO NUM TORNEIO ANTERIOR. MAS SEU DESEJO DE VINGANÇA É TÃO FORTE QUE CONSEGUE VOLTAR DO ALÉM NA FORMA DE UMA CAVEIRA. USA UM ARPÃO PARA ATINGIR OS ADVERSÁRIOS E TRAZÊ-LOS PARA PERTO.

GOLPES EXCLUSIVOS

VAN DAN SPEAR
← ← + SB

TELEPORT PUNCH
SNES ↓ ↙ ← + SA
Mega ↓ ← + SA

GOLPE FATAL D + ↑ ↑

Nas versões Super NES e Mega, com ou sem código mortal, o golpe de misericórdia de Scorpion não muda: ele arranca sua máscara, mostra a cara de caveira e dá um sopro de fogo em seu inimigo, reduzindo-o a cinzas.

Mega

Super NES

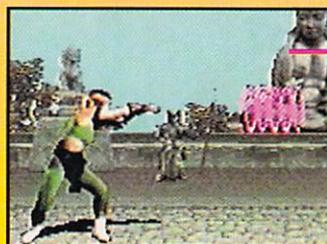
SUGESTÃO DE SEQÜÊNCIA MORTÍFERA:

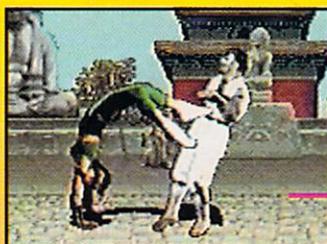
INICIE COM UM TELEPORT PUNCH PARA ABRIR A GUARDA, EM SEGUIDA FAÇA O VAN DAN SPEAR E TERMINE COM UM GANCHO.

IDADE: 26
ALTURA: 1,75 M
PESO: 63 KG

Sonya Blade

SONIA PERTENCE A UM GRUPO DE ELITE DOS ESTADOS UNIDOS. ELA E SEU GRUPO TENTAVAM CAPTURAR KANO E ACABARAM REFÉNS DE SHANG TSUNG. A DESTEMIDA AGENTE LUTA NO TORNEIO PARA LIBERTAR SEUS COMPANHEIROS. É A ÚNICA MULHER NO GAME, MAS NÃO FAZ FEIO EM COMBATE.

GOLPES EXCLUSIVOS

RING TOSS
SNES: ← + SB
Mega: Segure SB e dê ←

SQUARE WAVE FLIGHT
→ ← + SA

SCISSOR GRAB
↙ + CB + SB + D

GOLPE FATAL → → ← ← + D

Em todas as versões, o fatal de Sonya é o mesmo. Ela manda o chamado "beijo ardente da morte", uma espécie de magia que, ao atingir a vítima, transforma-a em cinzas.

Mega

Super NES

SUGESTÃO DE SEQÜÊNCIA MORTÍFERA:

VOADORA PARA DERRUBAR. APLIQUE UM SCISSOR GRAB EM SEGUIDA E TERMINE COM A RING TOSS.

IDADE: 24
ALTURA: 1,75 M
PESO: 83 KG

Liu Kang

NASCIDO NA CHINA COMUNISTA, LIU KANG É PESCADOR E MONGE SHAOLIN. PERTENCE À SOCIEDADE DO LÓTUS BRANCO, ORGANIZAÇÃO QUE REPRESENTA OS TEMPLOS SHAOLIN NO TORNEIO. SEU MAIOR OBJETIVO É DERROTAR O DEMONÍACO SHANG TSUNG.

GOLPES EXCLUSIVOS

ORANGE FIREBALL
→ → + SA

FLYING KICK
→ → + CA

GOLPE FATAL

Volta completa no Direcional começando com → no sentido horário

Outro personagem cujo golpe fatal não muda para as três versões, Lyu Kang primeiro dá uma tesoura no adversário e, em seguida, aplica um poderoso gancho que manda o pobre para as nuvens.

Mega

Super NES

SUGESTÃO DE SEQÜÊNCIA MORTÍFERA:

VOADORA PARA DERRUBAR. FLYING KICK EM SEGUIDA PARA ATINGIR O ADVERSÁRIO NO ALTO. TERMINAR COM ORANGE FIREBALL PARA TIRAR MAIS ENERGIA.

IDADE: 32
ALTURA: 2,15 M
PESO: 95 KG

Sub Zero

PELO TIPO DE UNIFORME, ACREDITA-SE QUE SUB ZERO PERTENÇA AO CLÃ DE NINJAS CHINESES DE LIN KUEI. SEU MAIOR TRUNFO É O SOPRO CONGELANTE, QUE PETRIFICA O ADVERSÁRIO INSTANTANEAMENTE. NO MODO MORTAL DO MEGA, SEU GOLPE FATAL É O MAIS VIOLENTO DO GAME.

GOLPES EXCLUSIVOS

ICE BLAST
↓ ↘ → + SB

POWER SLIDE
↙ + SB + CB + D

GOLPE FATAL → ↓ → + SA

Na versão sem código do Mega, o fatal é um poderoso gancho que manda o adversário para a estratosfera. No Super NES, Sub Zero dá um sopro congelante no adversário. Em seguida, com um soco, quebra sua vítima em mil pedacinhos. No modo com código mortal do Mega, Sub Zero extrapola: pega o adversário pela goela e arranca a cabeça com coluna e tudo.

Super NES

Mega, sem código

Mega, com código

SUGESTÃO DE SEQÜÊNCIA MORTÍFERA:

VOADORA PARA DERRUBAR. QUANDO O ADVERSÁRIO ESTIVER CAINDO, PEGUE-O COM UM POWER SLIDE.

IDADE: 35
ALTURA: 1,80 M
PESO: 92 KG

Kano

ABANDONADO QUANDO CRIANÇA EM TÓQUIO, KANO VIROU UM CRIMINOSO PROCURADO EM 35 PAÍSES. TEVE SEU OLHO DIREITO SUBSTITUÍDO POR UM DE VISÃO INFRAVERMELHA. PERTENCE À MÁFIA DO DRAGÃO NEGRO E ESTÁ NO TORNEIO SÓ PARA DERROTAR SHANG TSUNG E FICAR COM SEU CASTELO DE OURO.

GOLPES EXCLUSIVOS

ROLL SPIN

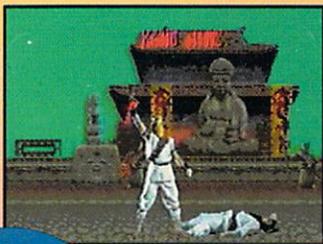
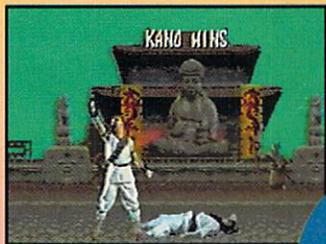
Volta completa no Direcional começando com → em sentido horário

KNIFE TOSS

Segure D e faça ← →

GOLPE FATAL

SNES: ← ↙ ↓ ↘ → + SB/Mega: ← ← + SB

O movimento do golpe fatal é o mesmo em todas as versões. As diferenças só aparecem quando ele tira a mão do peito do adversário. No Mega, com código, ele arranca o coração da vítima, mas no modo sem código ele tira um "objeto" cinza. Na versão para Super NES, a mão volta sem nada.

Mega, com código

Mega, sem código

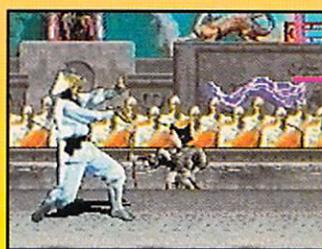
SUGESTÃO DE SEQÜÊNCIA MORTÍFERA: VOADORA PARA DERRUBAR. EM SEGUIDA, ROLL SPIN PARA PEGAR O ADVERSÁRIO NO ALTO E KNIFE TOSS PARA TIRAR ENERGIA.

Super NES

IDADE: DESCONHECIDA
ALTURA: 2,10 M
PESO: 157 KG

Rayden

RAYDEN É UMA ESPÉCIE DE DEUS QUE RECEBEU UM CONVITE PESSOAL DE SHANG TSUNG PARA PARTICIPAR DO TORNEIO. ASSIM, TOMOU UMA FORMA HUMANA PARA LUTAR. TEM PODERES ELEMENTAIS — COMO O DO RELÂMPAGO — QUE LHE DÃO UMA FORÇA EXTRAORDINÁRIA.

GOLPES EXCLUSIVOS

LIGHTNING THROW

↓ ↘ → + SB

TORPEDO

← ← →

TELEPORT

↓ ↑ *rapidamente*

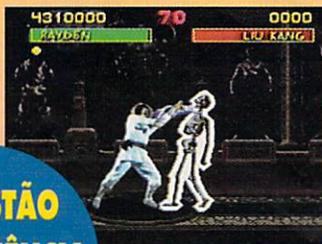
GOLPE FATAL

SNES: → → ← ← ← + SA/Mega: → ← ← ← + SA

No Super NES, o raio de Rayden faz o adversário virar um montinho de pó. No Mega, sem código, seu choque simplesmente derruba o adversário. Já no modo com código, Rayden explode a cabeça do oponente sem a menor cerimônia. Um triste fim.

Super NES

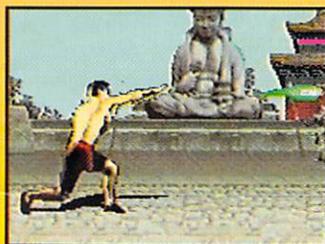
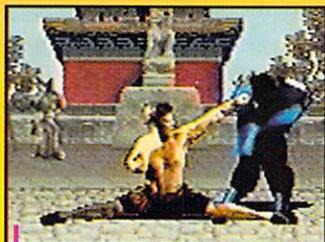
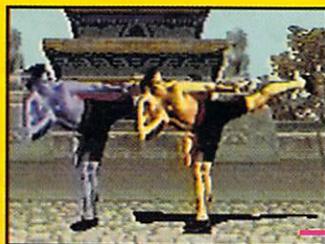
Mega sem código

SUGESTÃO DE SEQÜÊNCIA MORTÍFERA: VOADORA PARA DERRUBAR, TORPEDO PARA ATINGIR O OPONENTE DURANTE A QUEDA, TELEPORT PARA CHEGAR PERTO DE NOVO E SEQÜÊNCIA DE SOCOS.

Mega com código

IDADE: 29
ALTURA: 1,75 M
PESO: 83 KG

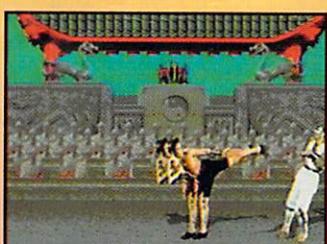
Johnny Cage

ATOR AMERICANO, CAGE ESPECIALIZOU-SE EM ARTES MARCIAIS PARA LUTAR NOS FILMES QUE O TORNARAM MUITO RICO. FOI TREINADO PELOS GRANDES MESTRES MUNDIAIS. CAGE ENTROU NO TORNEIO PARA GANHAR PUBLICIDADE E APERFEIÇOAR-SE UM POUCO MAIS.

GOLPES EXCLUSIVOS

GREEN FLAME
← → + SB

SPLITS PUNCH
SNES: D + SB
Mega: ↓ + CA

SLIDING SHADOW KICK
← → + CB

GOLPE FATAL → → → + SA

Na versão para Super NES, ele enterra o pé no peito do adversário. No Mega, sem código, Johnny dá um chute que joga o oponente longe. No Mega com código, ele dá um gancho arrancando a cabeça do rival.

Super NES

Mega sem código

Mega, com código

SUGESTÃO DE SEQÜÊNCIA MORTÍFERA: VOADORA PARA DERRUBAR, SLIDING SHADOW KICK ENQUANTO O ADVERSÁRIO ESTÁ CAINDO E GREEN FLAME PRA TERMINAR.

COMO ENCARAR OS CHEFES

GORO

Capanga do vilão Shang Tsung, Goro é um ser metade homem, metade dragão de 2000 anos de idade. Com quase três metros de altura e 250 quilos, ele é muito forte: com três ou quatro golpes, coloca seus adversários a nocaute. Em compensação, é muito pouco inteligente e seus movimentos são limitados. Para atingir de longe, Goro usa uma espécie de magia, mas apela poucas vezes pra ela durante a luta. Quando consegue aproximar-se, o chefe dá um soco com muita força, agarra o adversário para dar umas bolachas (afinal, ele tem quatro mãos) e joga-o no chão. E, pra encerrar, ainda vem pra cima. Agilidade e golpes bem colocados são a melhor forma de acabar com ele.

Defenda-se a todo custo da magia de Goro, que é fortíssima

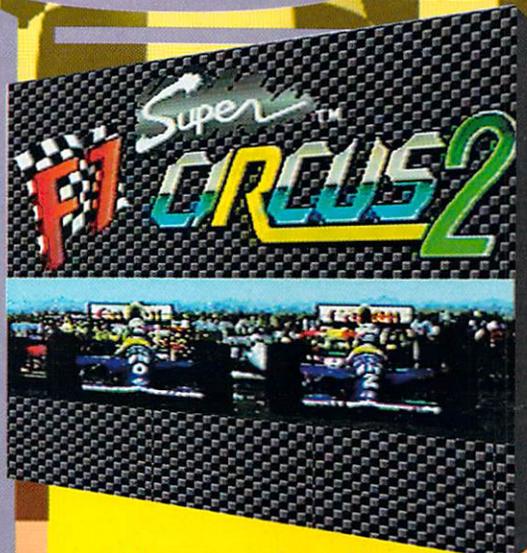
Uma voadora bem colocada para derrubar e magia em seguida são a melhor seqüência pra acabar com a banca deste vilão

SHANG TSUNG

Este velhinho chinês é um perigo. Sua origem, história e características físicas são totalmente desconhecidas. Sabe-se apenas que Shang Tsung tem poderes fortíssimos e conseguiu corromper o secular torneio de artes marciais. Ao ser enfrentado, abandona sua pacata forma de monge chinês para encarnar os outros lutadores do torneio. Ele pode transformar-se em qualquer personagem, incluindo Goro, na hora em que bem entender.

O único golpe de Shang Tsung em sua forma normal é a magia da caveira, extremamente forte e rápida. Pule, abaixe-se, faça qualquer coisa pra livrar-se dela

O chefão transforma-se no personagem que tiver melhores condições de rebater o golpe que você está dando. Seja esperto e mude o golpe assim que ele se transformar

Mais um game de corrida, feito para os fanáticos por Fórmula 1. Super F1 Circus 2, produzido pela soft-warehouse Nichibutsu, é um game dividido entre prós e contras. Ele é repleto de opções legais, que simulam os bastidores do automobilismo com bastante realismo. Afinal, dá pra escolher a equipe, a quantidade de voltas, o clima em que rolam as corridas, as peças e outros detalhes da hora. Mas os gráficos não são lá aquelas coisas: tudo é muito plano, praticamente sem relevo.

MONTE SEU CARRO

Para você arrepiar nas pistas, o lance é equipar seu carro de maneira inteligente. Leve em conta o tipo de pista em que você vai correr. Escolha:

ESCOLHA A EQUIPE

DETALHE: No campeonato mundial, você só pode começar com as escuderias Sauber e Scuderia Italia. Saque todas as equipes.

Na parte inferior desta tela, escolha um dos pilotos da equipe

DICAS DE PILOTAGEM

No seu painel há luzes indicando o estado dos pneus, freios e combustível. Luzes azuis indicam que tudo está bem, amarelas avisam que está dando problema e vermelho alerta que já pifou. Antes que isso aconteça, dê uma parada no box.

A seta à sua frente indica que você deve ultrapassar o carro apontado. Pise fundo!

Como na F1 de verdade, pintam umas bandeirinhas que sempre dão altos toques para você. A amarela avisa que houve acidente na prova, proibindo qualquer ultrapassagem. A verde indica que está tudo bem.

A bandeira azul ordena que você deixe o carro de trás ultrapassar

Ficar freando toda hora gasta muito pneu, viu? Portanto, nada de ficar dando "toquinhos".

Vá devagar nas curvas, pois as pistas são muito escorregadias principalmente na chuva

Além de trocar os pneus, você pode checar outros itens de seu carro no box. Mas cuidado para não perder muito tempo

As setas vermelhas indicam curvas fechadas logo à frente. As amarelas indicam curvas abertas

COMANDOS

B	Acelera
Y	Freia
X	Permite entrada no box
R	Engata a 1ª marcha

AYRTON SENNA NÃO FICOU DE FORA. SÓ QUE O NOME DELE NO GAME É A. S. D. S., OU SEJA, AYRTON SENNA DA SILVA

AS PROVAS PODEM DURAR DE 9 A 77 VOLTAS, O CÂMBIO PODE SER AUTOMÁTICO OU MANUAL (COM 7 MARCHAS) E DÁ PRA ESCOLHER ATÉ A ORDEM DOS AUTÓDROMOS

RUNSABER / Atlus
Ação — 1 ou 2 jogadores — 8 Mega
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Imagine um game que mistura Strider, Altered Beast *e* Streets of Rage. *Deu pra visualizar a salada? Pois é,* Runsaber *é mais ou menos assim. Um game que chupou seu estilo de vários jogos clássicos e ainda ficou com uma cara própria. O resultado? Muita ação, com scrolls variados e movimentos bem legais.*

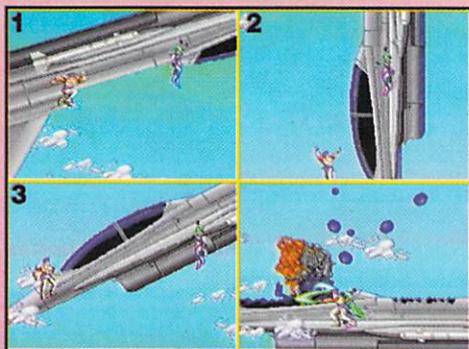
O tema é o de sempre: o mundo corre perigo e você deve salvá-lo. Aliás, vocês. O game tem dois personagens: um homem e uma mulher. Isto é uma das coisas mais bacanas do jogo: a opção para dois jogadores. É o maior barato chamar um amigo para unir forçar pra enfrentar os perigos das cinco fases de Runsaber.

Gráficos mutantes

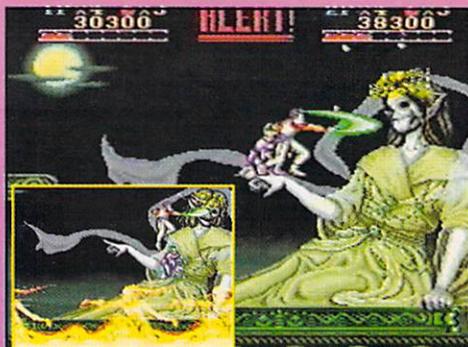
O que mais impressiona no visual deste game é a sua variação. Os fundos mudam sempre. E uma fase não tem nada a ver com a outra. Não deixa de ser uma faca de dois gumes: tanta mudança enche os olhos, mas também acaba se tornando chata. Nada grave, porém: os gráficos e efeitos são o ponto alto do game.

O som não é tão legal. Os temas e os efeitos sonoros são pouco criativos e não variam muito. Uma pena! Mas a ação é intensa e prende a atenção por um bom tempo. Confira a seguir as cinco fases de *Runsaber*, um game simpático. Um jogo para alugar e curtir com a galera. Sem muita encanação...

Fase 1

Seu objetivo é chegar ao aeroporto, onde você se degladiará com um temível chefão.

Esta parte é legal pacas. Você fica em cima de um avião e faz acrobacias junto com ele. Destrua os três inimigos e vá até a cabine encarar o chefão

Fase 2

Bem-vindos à China! Tong City é o nome desta fase. Tome cuidado com os raios na segunda tela, OK?

Chefe, ou melhor, chefa. Parodius total. Acerte a cabeça dela. Dica: dê um tempo nas mãos dela e ataque na hora "H"

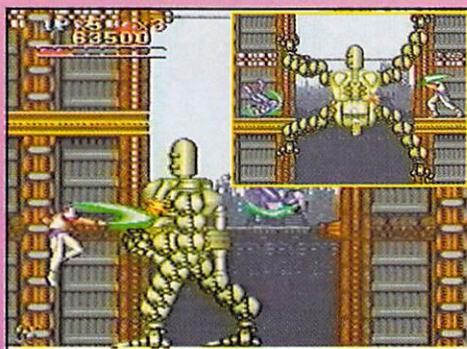
Fase 3

O clima fica mais natural. A ação se passa no vale. Mas os perigos são pra lá de sobrenaturais...

Eis o chefão. Bata no bico do monstrengo até ele se desintegrar

Fase 4

Cuidado com as rodas de ferro que pintam no meio desta fase. É a parte mais difícil do game.

Sub-chefe meio futurista. Mas não se assuste: ele é meio goiaba. Bata na sua parte frontal

Chefe. Comece detonando o corpo. Depois ele subirá. Vá atrás dele. Detone suas pernas, cabeça e...chega! Dá um trabalhão!

Fase 5

O quê? Uma ilha surgiu do nada? É, só para complicar a sua vida. Nem pense em chegar perto dos espinhos.

Cobrona esperta. Ela entra e sai por estes três buracos. Fique atento e acerte-a na cabeça

Sub-chefe. Destrua a cabeça de cima, depois a de baixo. Cuidado! Ele solta fogo por cima

Chefão final. Acerte sua cabeça e, depois, o estômago. Desvie dos braços e tente não cair

QUANDO A COISA APERTAR, NÃO HESITE: MANDE VER NO SEU GOLPE ESPECIAL DE MAGIA.

RUN SABER TRAZ ITENS DE CONTINUE EM ALGUMAS FASES. ELES SE PARECEM COM UM CIFRÃO. PROCURE-OS OU GAME OVER

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Skyblazer é um game de aventura com visual chapante, cheio de imagens bonitas e telas muito coloridas. Este jogo, produzido pela Sony Imagesoft, tem a mesma dinâmica de Strider, mas o herói tem movimentos idênticos aos de Peter Pan, do game Hook. O jogo inteiro se passa numa época medieval, repleta de magos, dragões e outras criaturas mitológicas. E a trilha sonora é dez, com ótimos arranjos de orquestra de fundo.

O grande lance do game é sempre encher a sacola de diamantes, que aparecem aos montes pelo caminho. E dá para descolar altas magias! Outro detalhe interessante é que você pode escolher a ordem das fases num enorme mapa.

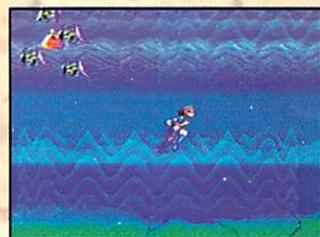
As passwords deste game são "hipercabeças", compostas de combinações de figuras cedidas por este velho mago

Aventura épica

Este jogo é bastante extenso e repleto de armadilhas. Fique de olho nos itens, não deixando nenhum para trás. Afinal, os chefes não dão moleza.

Chegue na segunda porta da torre e fique entrando e saindo para acumular vidas extras

Esta fase de bônus é muito linda e lembra Sonic 2. Pegue o maior número de diamantes em espiral, OK?

O teto sobe e desce e você precisa proteger-se nas brechas para ficar vivo. Cuidado, senão você vira pastel!

Neste labirinto de correntes de ar, suba nas que estão indo para cima, mas tome cuidado com os piratas

OS CHEFÕES

São vários em *Skyblazer*. Tente sempre economizar suas energias e armas para os combates com estas criaturas, OK?

Para detonar este gênio, bata na lâmpada quando ele estiver dentro dela

Chefe redondo. Quanto mais você bate, mais ele cresce. Ataque do canto inferior esquerdo

O chefe é uma parede que dá giros. Escape pelos buracos dos cantos. Ataque o rosto e depois os olhos

Este chefe é problema, pois ele se multiplica e lança rede-moinhos. Detone-o com a magia da estrela

ANTES DE COMEÇAR PRA VALER, HÁ UMA FASE DE PREPARAÇÃO SÓ PARA VOCÊ PEGAR AS MANHAS DO SEU HERÓI

ITENS

DIAMANTE GRANDE	10 valem uma vida
DIAMANTE PEQUENO	100 valem uma vida
POTE GRANDE	Repõe todo seu poder de magia
POTE PEQUENO	Repõe um ponto do seu poder de magia
POTE VERDE	Repõe toda sua energia

DURANTE O JOGO, VOCÊ ACUMULA UM ENORME NÚMERO DE MAGIAS. AS DE "ESTRELA DE FOGO" E DE "RELÂMPAGO" SÃO AS MELHORES

COMANDOS

- **B** - pulo
- **Y** - soco
- **X** - solta magia
- **L ou R** - troca de magia
- **Pause + Select** - abandona fase

O quê? Mais um game de futebol? Pois é, o espírito da Copa de 94 baixou de vez. No meio de tantos jogos de futebol, este Prime Goal é no mínimo diferente. A ação é mais lenta, parecida com o pique normal das partidas do time do Parreira...

As equipes de Prime Goal fazem parte da Liga Japonesa de Futebol. O nível técnico não é lá essas coisas, mas o espetáculo compensa. Não é pra menos. Dizem que os caras levaram 10 bons anos para planejar o campeonato. Contrataram craques internacionais do gabarito de Zico e Careca.

Resposta lenta

Mas parece que a Namco concluiu *Prime Goal* antes de os craques chegarem ao futebol nipônico. Os jogadores são lentos e pouco habilidosos. As jogadas custam a sair. Culpa da baixa jogabilidade do cartucho. As respostas são realmente lentas. Um exemplo: quando você está com a bola e desce para o ataque, seu jogador parece andar para trás. Tartaruga gnha fácil.

É uma pena que falte velocidade ao jogo. Prime Goal é um dos games de futebol que melhor aproveita os botões do joystick do seu Super NES. Você só não usa o L e o R. Os outros quatro botões têm funções diferentes. Só que, em contrapartida, os gráficos são meio capengas, o som é uma fraqueza e a frustração é grande. E pensar que a Namco gastou 8 Mega de memória para fazer ISTO!!!

Desafio bom

Apesar disso tudo, se você curte desafios *Prime Goal* pode ser uma boa pedida. Especialmente naquele sabadão chuvoso em que você está louco para reunir a galera, passa na locadora e descobre que *Super Soccer* está alugado... Com um pouquinho de treino, dá até pra fazer algumas jogadas ensaiadas, daquelas bem difíceis.

COMANDOS

OS BOTÕES TÊM FUNÇÕES MULTIPLAS. TUDO DEPENDE DA JOGADA QUE VOCÊ EXECUTA

Botão	Função
A	Chute forte, cabeçada, virada
B	Aciona jogador e passa a bola
X	Cruzamento e chute alto
Y	Cabeçada e chute médio

Na hora do escanteio, aperte X e use o Direcional para ajudá-lo na cobrança

A dividida é um dos momentos mais bacanas do jogo. Este close realista é demais

Esta jogada não dá ostra! É só cruzar com X, procurar um atacante livre e apertar Y. Gol de cabeça!!!

Você conhece algum destes times? Nós também não! Pergunte ao Zico...

THE LOST WIKINGS

Passwords - Aí vão umas passwords da hora pra você conhecer estágios mais adiantados do jogo. Anote:

Fase 8 - PRHS
Fase 15 - SPKS
Fase 20 - BTRY
Fase 25 - V8TR
Fase 30 - TRDR
Fase 36 - 4RN4

THE COMBATRIBES

30 vidas! - Com tantas chances, você pode moer seus adversários de pancada. Ao ligar seu console com o cartucho encaixado, aparece uma tela com o nome Technos. Nesta tela, aperte os botões Select, L e R do controle 2. Em seguida, dê Reset. O jogo inicia-se de novo e, quando aparecer a tela de apresentação, comece um novo jogo (new game) e você verá o milagre da multiplicação de vidas.

POCKY & ROCKY

Seleção de fases - Com esta dica, você vai visitar todos os belos cenários do game sem encanação. Na tela de Select Player, onde você escolhe o seu personagem, segure os botões X e Y juntos e, sem soltá-los, faça a seqüência A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A e B. Uma musiquinha anunciará se o truque deu certo. Depois é apertar Start e uma tela de seleção de estágios aparecerá.

NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE (SNES)

Correção de password - Alguns jogadores ficaram decepcionados com a password deste game que publicamos com erro em nosso especial Só Dicas. A senha correta, para ver o final do jogo, é: H1VHX.ZK45TCPGCQB.
Se você tem o Só Dicas, fique esperto: basta riscar a letra M, que saiu por engano.

THE ADDAMS FAMILY - PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

Códigos para Game Genie - Aí vão três códigos quentinhos pra você colocar no manual do seu Game Genie. Anote:
Pular mais alto 3BA5-37D4
D9A5-3704
Vidas infinitas: DDB6-1FA7
Energia infinita: C9CC-44AD

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

SON OF CHUCK

O barrigudo desengonçado está de volta. Só que desta vez você não joga com ele. Depois de salvar sua amada Ophelia, Chuck Rock caiu nas mãos sacanas do vilão Brick Jagger. Mas agora o próprio Chuck foi raptado. Ophelia chora por seu amado e não tem condições psicológicas de pensar em alguma solução. Mas seu filho, ainda bebê, não brinca em serviço. Pega um porrete e vai à luta para resgatar seu papai.

Son of Chuck é bem parecido com o primeiro game. Só que muito mais dinâmico. Há fases na floresta, na água, na neve, no rio, dentro de árvores e até na lava. E o humor continua em alta: perucas que saem correndo, dinossauro com bóia e outras loucuras. O pessoal da Virgin Games estava inspirado quando bolou o visual!!!

Porrete sim, barriga não

O filho de Chuck faz lembrar o Bam-Bam, de *Os Flintstones*. Como ainda não tem barriga, o porrete é a sua arma. Você começa com apenas 3 vidas e um único Continue. E só dá para descolar Continues extras completando as fases de bônus com perfeição.

Chuck Rock 2 é um jogo de ação com gráficos variados e criativos, som que não faz feio e desafio legal. Como o jogo tem 19 fases, damos uma geral mostrando os pontos mais cabeludos. As fases mais fáceis ficam por sua conta.

MANHAS DE NENÊ

Biquinho

Choro ao perder uma vida

Alegria ao detonar um chefe

Equilíbrio desviando dos inimigos

Detonan

STONEAGE SUBURBS

Não tente pular os espinhos. Passe na manha por trás deles

Primeiro chefe. Quando ele parar de se mexer, vá para o canto e desvie. Dê uma porretada na cabeça dele. Saque só: dinossauro com esparadrapo!?!

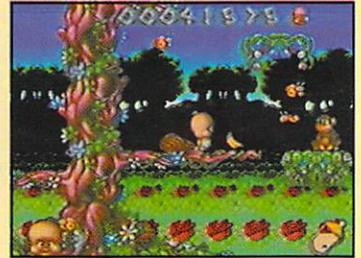
DIPPY THE DINOSAUR

Um dinossauro com bóia! Dê cacetadas nos peixes, espere uma ave aparecer e suba nos seus pés

Chefinho. Mesmo esquema do anterior. Fique no canto, dê duas porretadas e...pronto. É baba

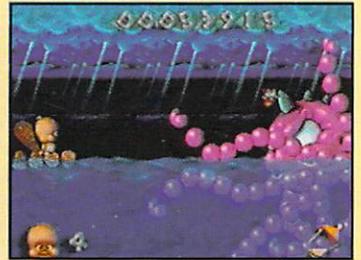
COMANDOS

A	B	C
carona	porrete	pulo

BUTTERFLY GROVE

Olha a macacada. Acabe com o primeiro macaco e roube sua banana. Leve-a para o próximo macaco e ele liberará a vida que está lá em cima, impossível de pegar

WACKY WATERFALLS

Fase The Waves, aquele famoso Parque Aquático de São Paulo. Dê uma de surfista: pegue carona da onda para se livrar dos ouriços do mar

OZRICS TENTACLES

O belo polvão é o chefe. Fique no canto pulando as coisas que ele ataca. Quando ele estiver fora d'água, rebata aquilo que ele manda

LIVELY LAVA

Ao subir nesta pedra, os comandos se invertem. Aperte para trás se quiser ir pra frente e vice-versa. Cuidado: rola lava por todos os cantos

do o Game

CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK / Virgin

Ação | 8 Mega | 1 jogador

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

THE SPOOKY CAVE

Escuridão total. Quando os bichinhos pintarem, proteja-se com a sua pedra

GOING UP THE TREE

Lindona. Você está dentro de uma árvore, escalando-a. Pule de plataforma em plataforma até o topo

THE LAVA TREE

Pule de galho em galho, preocupando-se em não cair na lava fumegante. Se cair, um abraço

Chefe. Bata no ovo. Um carinha sairá dele para atacá-lo com uma bola de lava. Cole nele e desça o porrete. Quando ele virar fogo mesmo, vá para o canto e acabe com a festa

THE FRUIT MOUNTAIN

Avalanche! Fique em baixo das plataformas para se proteger. Passe quando a calmaria chegar

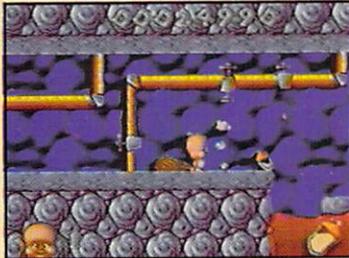
Pule com tudo na cabeça deste leão para ganhar uma carona até a laranjona

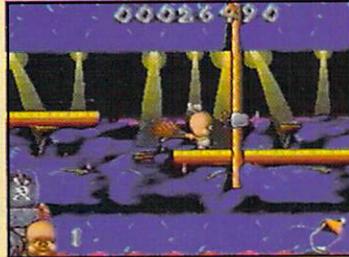
SNOW PROBLEM

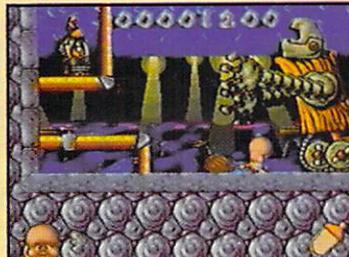
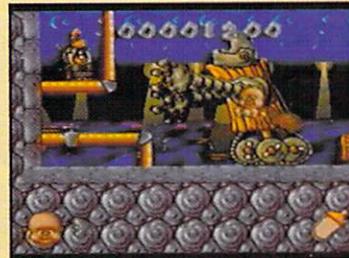
Esta fase rola na neve. Vá rapidinho sem se preocupar com os inimigos

MEET MORGAN

Chefe. Ele é um monstrão que avisa com qual mão ele irá atirar. Assim fica fácil, né? Veja seu aceno, desvie e acerte-o

INTO THE SEWERS

Felizmente há muitas mamadeiras no pedaço. Não deixe de pegá-las, OK?

THE CAR FACTORY

Dê porretadas nos "hidrantes" para fazer o esgoto parar. Só assim você passa sem perder energia

BRICK JAGGER AND HIS ROBOT

Chefão final. Dê um look. Chuck está preso no canto esquerdo da tela. Acabe com Brick Jagger e liberte o papai

Primeiro, bata na sua cabeça até destruí-la. Detone-o bem na junção dos dois braços e dê porretadas no focinho do cara e não no robô. É só isso

Ah, NOSSO HERÓI CURTE MAMADEIRAS: ELAS COMPLETAM A SUA ENERGIA NO NÍVEL EASY

FASES DE BÔNUS

THE APPLE TREE - Primeira fase de bônus. Suba no cachorro e acerte as maçãs. Derrube todas e ganhe um Continue

THE RIVER RACE - Um gordão na raia 1, você na raia 2 e uma inocente tartaruga na 3. Você precisa ganhar a corrida para levar um Continue. Mas é meio impossível. Um joystick com turbo ajuda bastante

Street Fighter total! Destrua as pedras para ver uma estátua do velho Chuck e descolar mais um Continue

AWESOME POSSUM/Tengen
Ação | 8 Mega | 1 jogador
GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Mais um gambá esperto aterrissa no seu Mega Drive. Awesome Possum é um herói rapidinho e reclamão, que corre, anda e até dá umas voadinhas. O game é um "Bubsy ecológico", só que com gambá no lugar de gato. Como quase todos os jogos do tipo, a inspiração máxima é Sonic. Ou seja: Awesome Possum é um Sonic sem o mesmo charme.

Mas o gambazinho não é nada babaca. Apenas muito tagarela. Ele se entusiasma com tudo. Quando faz alguma coisa legal, já começa a falar. Se bate a cabeça, sai reclamando: "ai, minha cabeça". O bicho é uma verdadeira matraca. Mas essa falação toda tem conserto. Basta selecionar "No Talking" na tela de opções para ele ficar caladinho. Mesmo que você não goste de um tagarela, jogue uma vez no modo "Motor Mouth" para ver com quantas sílabas se faz um gambá.

Lixo reciclável

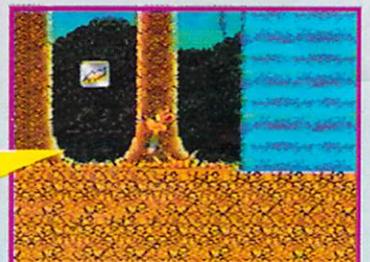
Awesome Possum até parece panfleto ecológico. O seu objetivo é coletar lixo para reciclagem. Ao somar 50 lixos recolhidos você ganha uma vida de presente. No meio do caminho, deve acabar com a festa de lenhadores, pescadores clandestinos e outros tipos que destróem a natureza.

Os movimentos e caretas do gambá são legais. O cara tem mais senso de humor que Bubsy! Se você fica um tempinho sem andar, meio preguiçoso, ele cata umas bolinhas e brinca de equilibrista. São essas brincadeiras que tornam o game divertido.

Awesome Possum também tem gráficos legais e o som é massa, com vozes digitalizadas. O único problema é a jogabilidade. As respostas não são rápidas e quando você é atingido uma vez, fica sem controlar o gambá. Desse jeito, corre o risco de perder energia novamente. Fora isso, o game é jóia. Vale umas boas gargalhadas!

No final de cada fase você precisa responder a uma pergunta sobre ecologia. Se acertar, leva 10 mil pontos

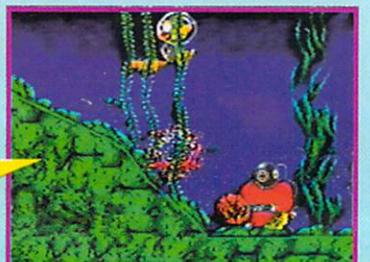
Cuidado com esta armadilha de urso. Ela prende as suas pernas e tira uma energia dos diabos

Pegue o raio para correr mais rápido. Até parece um Sonic cover...

Monte no rinoceronte para pegar uma carona esperta. Passe por cima de tudo, sem dar a mínima para os inimigos

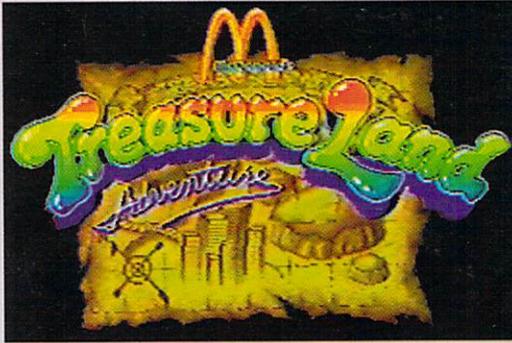
Primeiro chefe. Fique parado, espere-o chegar e pule na sua cabeça. Vá até o canto esquerdo da tela, pule na mola e pegue energia na plataforma de cima

Mais uma carona. Suba nesta raia

Videogame é isso aí. Não nade o tempo todo. Ande debaixo d'água para ir mais rápido

Cuidado com a enguia elétrica! Ela tira muita energia. Destrua-a apenas quando ela estiver cinza

Segundo chefe. Ele é um pescador pra lá de chato. Seu harpão é poderoso. Pule em cima dele!

A CAIXA DE PRIMEIROS SOCORROS ENCHE SUA BARRA DE ENERGIA ★ AO GANHAR UMA VIDA, A SUA BARRA DE ENERGIA FICA CHEIONA. TOTALMENTE GRÁTIS... ★ QUANDO VOCÊ FICAR PERDIDÃO, PAUSE O JOGO. SE PREFERIR, VÁ AO CHECK POINT E RECOMECE DA ÚLTIMA TELA QUE MARCOU

PARA SALTAR MAIS ALTO, COLOQUE O DIRECIONAL PARA CIMA NA HORA DO PULO

Olha aí, moçadinha: pintou mais um game de hambúrgueres, desta vez produzido pela softhouse Treasure. O jogo é bonito pacas, com gráficos mirabolantes e som da hora. Pena que ele só empolgue a galera pequerrucha, pois o desafio é muito baba. Você é Ronald McDonald e possui apenas uma das quatro partes do mapa de um grande tesouro. Você terá três extensas fases para encontrar os pedaços restantes.

Junte golds

O grande lance do jogo é juntar golds – a grana do game – para dar sempre uma passadinha nas lanchonetes e comer bastante. Use os ganchos que aparecem para facilitar seus rolês e fuce todos os cantos. Não se esqueça de pegar grana e passar nos postos para comprar vidas e Continues. Compre também uns rangos para dar às criaturas que fecham passagens, OK?

FASE 1

ALTOS CENÁRIOS PSICODÉLICOS. ESTA FASE COMEÇA NUMA FLORESTA DO TIPO MARIO BROS. E TERMINA NUMA TELA ALUCINADA.

Olhe a vida extra marcando entre estas nuvens, no topo da primeira fase

Chefe - entre no raio que sai da boca dele e dê muita porrada enquanto ele estiver mastigando

FASE 2

VOCÊ COMEÇA NUMA LOCOMOTIVA A MIL POR HORA E DEPOIS VAI PARAR NUM AMBIENTE URBANO, COM ASFALTO E CONSTRUÇÕES.

Não pare de atirar na cabeça deste cachorro, mas cuidado com o chapéu teleguiado

Chefe - faça tudo como na fase anterior, mas aproveite para pegar carona nos ganchos do chefe

FASE 3

ESTA FASE TEM INÍCIO EM ALTO MAR E TERMINA NUM BAITA NAVIO. CUIDADO COM AS ONDAS.

Dá pra acumular um montão de Continues: basta pegar este "M" várias vezes

Jogue hambúrguer no raio deste chefão de boca grande, mas cuidado com seu chapéu de Napoleão

COMANDOS	
A	Estica o braço, agarra e puxa
A	Atira raios mágicos
C	Pula

ITENS

G - vale 100 golds
Balão - salva dos tombos
Batata frita - duas aumentam um hambúrguer do seu life
Ronald - vale uma vida extra
Milk shake - três aumentam um hambúrguer do seu life
M - vale um Continue
Raios brilhantes - aumentam o poder de disparo de seus raios

CYBORG JUSTICE

Loucuras - Fique ligado nesta dica e você vai barbarizar com uma tela secreta de opções. Depois de montar seu robô, inicie o game. Então, aperte o Start para pausar e, rapidamente, faça a seqüência C, B, B, C, C, A, C, B. Mas é pra fazer bem rápido mesmo, hein? Se o truque entrar corretamente, você verá uma série de inscrições na tela. São as opções secretas, que permitem aumentar o número de vidas até 255 (uau!), escolher fase, trocar de arma e outras loucuras.

TALE SPIN

Código para Game Genie - Você estava querendo alguma ajuda milagrosa para este game? Então use seu Game Genie com estes códigos e mande ver! Para vidas infinitas (player 1) use ATST-AA92. Para energia infinita, use EMST- CA66. E para começar o jogo com nove dias, use BEPT-AADY.

THE SUPER SHINOBI 2

Shurikins infinitos - Ok, vamos dobrar a nossa língua: Shinobi 2 (ou Shinobi 3, nos States) tem mesmo a dica milagrosa para deixar os shurikins infinitos. Vá para a tela de opções e, no item S.E. (sound efect), selecione Shurikin. Depois vá até o item Shurikin e coloque o número 00. Espere alguns segundos e tcharam! Os números transformam-se no sinal de infinito.

SHADOW DANCER

Manhas- Este game tem truques que resolvem grandes problemas. Complete o primeiro estágio usando apenas mágica e você ganha 100 mil pontos. Faça a primeira fase de bônus só se desviando dos ninjas para ganhar uma vida extra. E na tela de apresentação, aperte A + B + C + Start para ter acesso a uma tela de seleção para o modo practice.

MEGA

ILUSTRAÇÃO: ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Mais um clássico de Mega chega ao Master System. Depois de Sonic 1 e 2 *e* Streets of Rage, *chegou a vez de um dos adventures mais legais que já foram lançados para o console de 16 bits da Sega.* Shadow of the Beast *tem todos os elementos que tornam um game bacana. Gráficos bonitos, música envolvente e desafio do além.*

O sucesso da fórmula foi tão grande que, além das versões para Amiga e PC Engine, a Electronic Arts produziu o segundo episódio da série. Shadow of the Beast 2 *é o maior barato. E, felizmente, um pouco mais fácil que o primeiro.*

Salte mais longe

QUANDO DUAS PLATAFORMAS PARECEREM MUITO LONGE UMA DA OUTRA, NÃO MARQUE BOBEIRA. CHEGUE BEM NA PONTINHA E MANDE VER, COM AJUDA DO DIRECIONAL

Bebê perdido

Há muito tempo, em um pequeno povoado perdido no meio do nada, um bebê foi cruelmente tirado de seus pais. O raptor foi Lord Beast, terrível senhor do mal que aprisionava crianças e as transformava em escravas. A única comida que Lord Beast dava para seus pequenos prisioneiros era o sangue de criaturas horrendas. Tudo parecia perdido para aquele garoto. Mas o seu destino seria diferente.

Um dia, depois de anos anestesiado pela amnésia da escravidão, ele recobrou a memória e decidiu lutar para libertar-se da maldição da Besta. Mas para conseguir tal feito, o garoto precisará eliminar o próprio Lord Beast. Ele terá de entrar em seu castelo e lutar pra valer até derrotá-lo.

Versão legal

Shadow of the Beast para Master é ótimo. Reúne alguns elementos do game original para Mega e algumas inovações. As poções, por exemplo. É fundamental sacar o poder de cada uma delas. As verdes e vermelhas recarregam energia. Já a branca rende invencibilidade.

Este game é difícil. Mas um pouco mais fácil que o jogo de Mega. Não importa. A verdade é uma só: *Shadow of the Beast* é um dos grandes games do gênero já lançados para Master. Palmas para a Tec Toy!, um jogaço como esse é um verdadeiro gol no ângulo. Valeu!

ITENS

Item	Efeito
	Volta ao começo da fase
	Ilumina partes escuras
	Dá acesso ao castelo

DE OLHO NAS POÇÕES

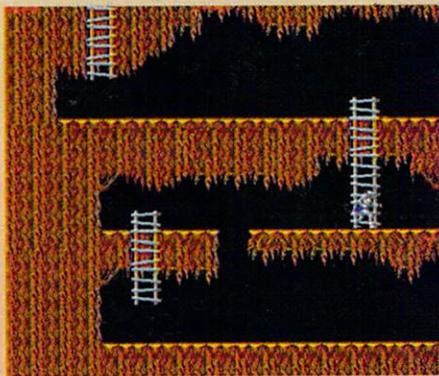
Uma das inovações desta versão para Master é a presença de poções. Elas são identificadas por cores. Saque o que cada uma delas rende:

BRANCA: invencibilidade
VERDE: completa energia
VERMELHA: dá metade da barra de energia
AZUL: morte instantânea

7 ITENS DE CADA VEZ

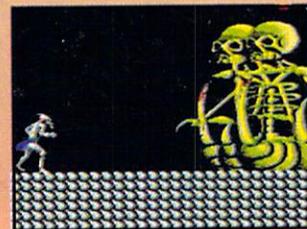
VOCÊ SÓ PODE CARREGAR SETE ITENS POR VEZ. SE O SEU INVENTÁRIO ESTIVER CHEIO E VOCÊ ACHAR UM NOVO ITEM IMPORTANTE, USE UM DOS SETE E PEGUE O NOVO QUE O INTERESSAR

OS PASSOS DA BESTA

1 Comece indo para a esquerda até a árvore. Você verá que não dá pra entrar. Portanto, continue andando até pegar a chave. Volte e entre na árvore

2 A porta se abrirá para um verdadeiro labirinto. Não se assuste: esta primeira parte é baba

3 Primeiro monstro: The Keeper of the Orb, o cara que guarda o globo. Ele é verde e grande pacas

4 Fique abaixado enquanto ele lança fogo e acerte a bolinha para acabar com ele

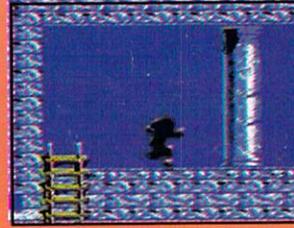
5 Após derrotá-lo, você ganha o poder de atirar. Agora, desça o labirinto e pegue a chave bem à esquerda. Depois, suba de volta para enfrentar Death Skeleton

6 Segundo chefe. Fique no canto esquerdo da tela, atirando. Não deixe o cara chegar perto. Um só toque e você vira pó

7 Em seguida, suba a escada e vá para a esquerda até avistar uma alavanca com a placa: "Don't touch". Não siga a ordem e abaixe a alavanca

8 Depois de mexer na alavanca, vá para a direita. Pegue a poção verde. No andar de cima, à esquerda, você encontrará a chave. Desça ao primeiro andar e pique a mula. Aha! você acabou de descolar a chave verde!

9 Chegou a vez de enfrentar o terceiro chefe. Seu nome: Hydrassas the Dragon. Abaixe e bata no chifre do menino. Ele fica no rabo do monstro

10 Em seguida, use a chave dourada e suba pelo poço. Você vai subir até...chegar no caminho para o Castelo

11 Pegue o ovo amarelão: ele será útil mais pra frente

12 Acenda a tocha para não ficar perdidão no escuro. Muitas surpresas nada agradáveis estão por acontecer. Previna-se!

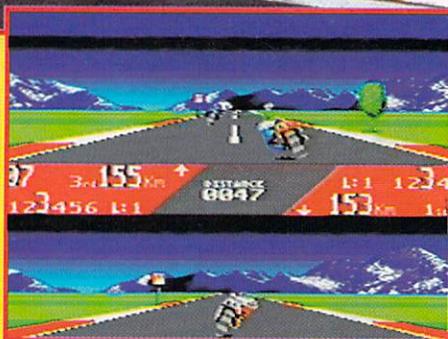
ISSO É SÓ O COMEÇO! AS AVENTURAS DA BESTA NÃO TERMINAM AQUI!

CORRIDA

GP Rider

GP RIDER / Sega	
Corrida	1 ou 2 jogadores
4 Mega	Lançamento Tec Toy
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

GP Rider é um game de corrida baseado no motociclismo categoria 500 cilindradas. Pra você ter uma idéia de como são legais os gráficos deste jogo, qualquer desavisado que passava em frente à TV da revista enquanto detonávamos GP Rider na tela, já achava que era outro game de corrida para o Mega. Mas dá pra confundir mesmo: os fundos de tela têm muitos detalhes e cores, como num bom game de 16 bits. Tem até voz digitalizada! E GP Rider diverte pacas. Afinal, dá para tirar altos rachas com a sua moçada num grau de realismo nunca visto antes em seu Master System. Você pode equipar sua moto antes das corridas, participar de campeonatos mundiais, trocar de marcha e muito mais. Da hora!

GP RIDER É BEM LEGAL: HÁ PISTAS DO MUNDO TODO E VOCÊ AINDA FICA POR DENTRO DAS DISTÂNCIAS DE TODOS OS TRAJETOS

Nas telas de corrida, duas pessoas podem jogar ao mesmo tempo

DICAS DE PILOTAGEM

Se você é novato neste game, não se meta a besta: pilote com câmbio automático. Quando está chovendo, a pista fica um pouco mais escorregadia

Nas pistas, fique sempre de olho nas placas e faça as curvas nas tangências

Nas largadas, fique posicionado mais para os cantos da pista

Evite bater, senão você cai e perde tempo e colocação

MODOS DE JOGO

VOCÊ PODE JOGAR EM TRÊS MODOS:

ARCADE

São seis voltas numa pista escolhida pelo computador. Aceita um ou dois jogadores.

TOURNAMENT

Aqui, você pode criar o seu próprio torneio, com até 15 corridas, escolhendo os trajetos. Também dá pra jogar a dois .

GRAND PRIX

Dois jogadores podem disputar o campeonato simultaneamente.

Dispute o campeonato mundial com outros 15 pilotos em 15 corridas internacionais

COMANDOS

VOCÊ PODE CONFIGURAR O JOYSTICK. ESTA É A NOSSA SUGESTÃO:

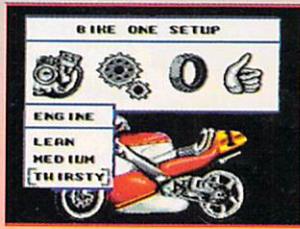
1 - freia	↑ - aumenta marcha
2 - acelera	↓ - diminui marcha

MONTE SUA MÁQUINA

Procure sempre equipar sua moto de acordo com a pista e as condições climáticas da prova.

MOTOR

LEAN - motor leve: gasta pouco mas não corre

MEDIUM - motor "mais ou menos": quebra o galho!

THIRSTY - motor pesadão: corre pra caramba, mas bebe combustível demais...

MARCHA

AUTOMÁTICA - você não precisa cambiar: a moto faz isso sozinha

MANUAL - você muda as marchas usando o Direcional. Merece treino

PNEUS

WET - para pista molhada

DRY - para trajeto seco

PROMOÇÃO MÊS DAS CRIANÇAS

MÁQUINAS ARCADES
Com um sistema totalmente diferenciado, onde o cliente escolhe o jogo. Sistemas:
SUPER NINTENDO
NEO GEO
MEGA DRIVE

Solicite nosso catálogo. Amplie seus negócios!

MASTER SYSTEM
A vista: 12.995.00 ou
6x 4.399.00

MEGA DRIVE
A vista: 23.959.00 ou
6x 7.999.00

TEMOS TAMBÉM UMA LINHA COMPLETA DE:

- ☺CARTUCHOS
- ☺APARELHOS
- ☺ACESSÓRIOS

**PREÇOS IMBATÍVEIS!
TRABALHAMOS COM CHEQUES PRÉ-DATADOS!
PRAZO À COMBINAR!**

Aceitamos todos os cartões de crédito inclusive por telefone.

SOLICITE UMA TABELA COMPLETA DE NOSSOS PRODUTOS, POR FAX OU CORREIO.

GAME SCORE
Rua Baceúnas, 144 - Moóca - CEP 031227-060 - São Paulo - SP
Fone/Fax : (011) 272.2366
GAME SCORE - CEARÁ - Fone: (085) 224.7143 / Fax: (085) 224.5257

ESTE É O JOGO. SE VOCÊ CONHECE AS REGRAS, LEIA O JT.

Caderno de Esportes. Agora todos os dias no JT.

O Caderno de Esportes do JT, além de ser diário, agora traz também a cobertura de mais de 20 esportes todos os dias. Do futebol ao beisebol, nada vai escapar à nossa equipe esportiva. E nem aos nossos leitores. Afinal, nem só de futebol vive o torcedor brasileiro.

FAMÍLIA ADDAMS 2 - PUGSLEY SCAVENGER HUNT/Ocean

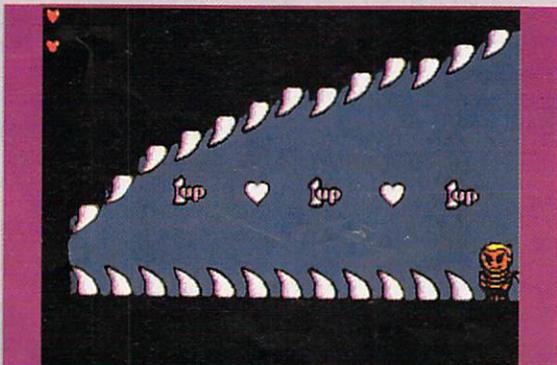
Ação	4 Mega	1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Oba! Os malucos da Família Addams estão de volta. E mais loucos do que nunca! Também, pudera! Este novo game é uma confusão. Tem o nome do segundo jogo para Super NES, mas é quase idêntico ao primeiro game para o 16 bits da Nintendo. Há poucas diferenças. Os gráficos não são tão legais, a música é apenas razoável e as fases são um pouco menores.

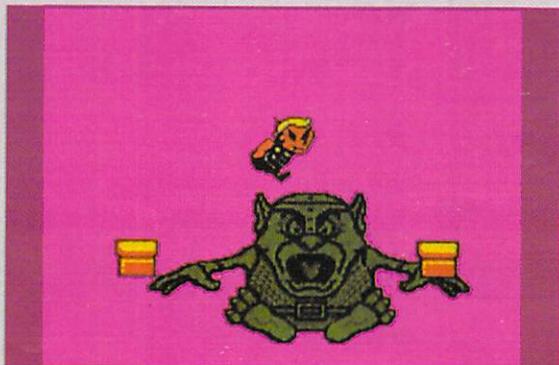
Mortícia, Tio Chico, Tropeço, Gomez e Vandinha sumiram. Eles estavam em casa quando, de repente, não foram mais vistos. Apenas Feioso se safou. E deve ir atrás do resto da família. Sua missão é uma só: encontrar a galera. Mas nada é tão simples: os perigos e mistérios da mansão Addams assustam qualquer um.

Apesar da mistureba, Família Addams 2 para Nintendo é bem legal. Um game de ação com direito a detalhes cavernosos. Se você é fã dos caras, vá voando atrás deste cartucho. Agora, se você não se amarra nas loucuras meio sádicas dos Addams, tudo bem. Mesmo assim, tente este jogo. Vale a pena!

ENCONTRE TROPEÇO

O singelo Tropeço foi visto pela última vez na Galeria de Arte. Abigail, a bruxa, estava com ele. Parece que ela planeja um golpe do baú. Entre na Galeria pela porta da esquerda, no segundo andar.

Quase todos tapetes de urso jogam lã em você. Preste atenção: há apenas um que não expele nada. Entre pela sua boca e fature energia e algumas vidinhas extras. Massa!

ATRÁS DE VANDINHA

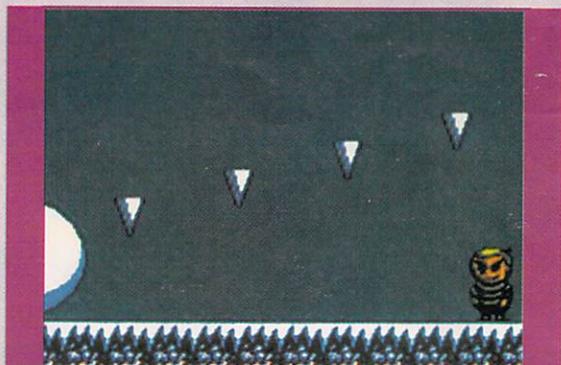
Vandinha está no túmulo da família, refém de um enorme gnomo. Chegue até ela e acabe com o gnomão!

Olha o gnomo aí. Pule da plataforma da esquerda bem no meio de sua cabeça. Proteja-se embaixo das plataformas e dê adeus à ameaça verde

CADÊ GOMEZ?

Procure portas secretas em cima das portas normais. Pule nelas e coloque o Direcional para cima para checar se existe uma porta escondida.

Espere o chefe lançar lâminas em você. Quando ele ficar vulnerável, ataque. Suba na cabeça dele e desvie quando for preciso. Não economize malabarismos!

A VOVÓ SUMIU

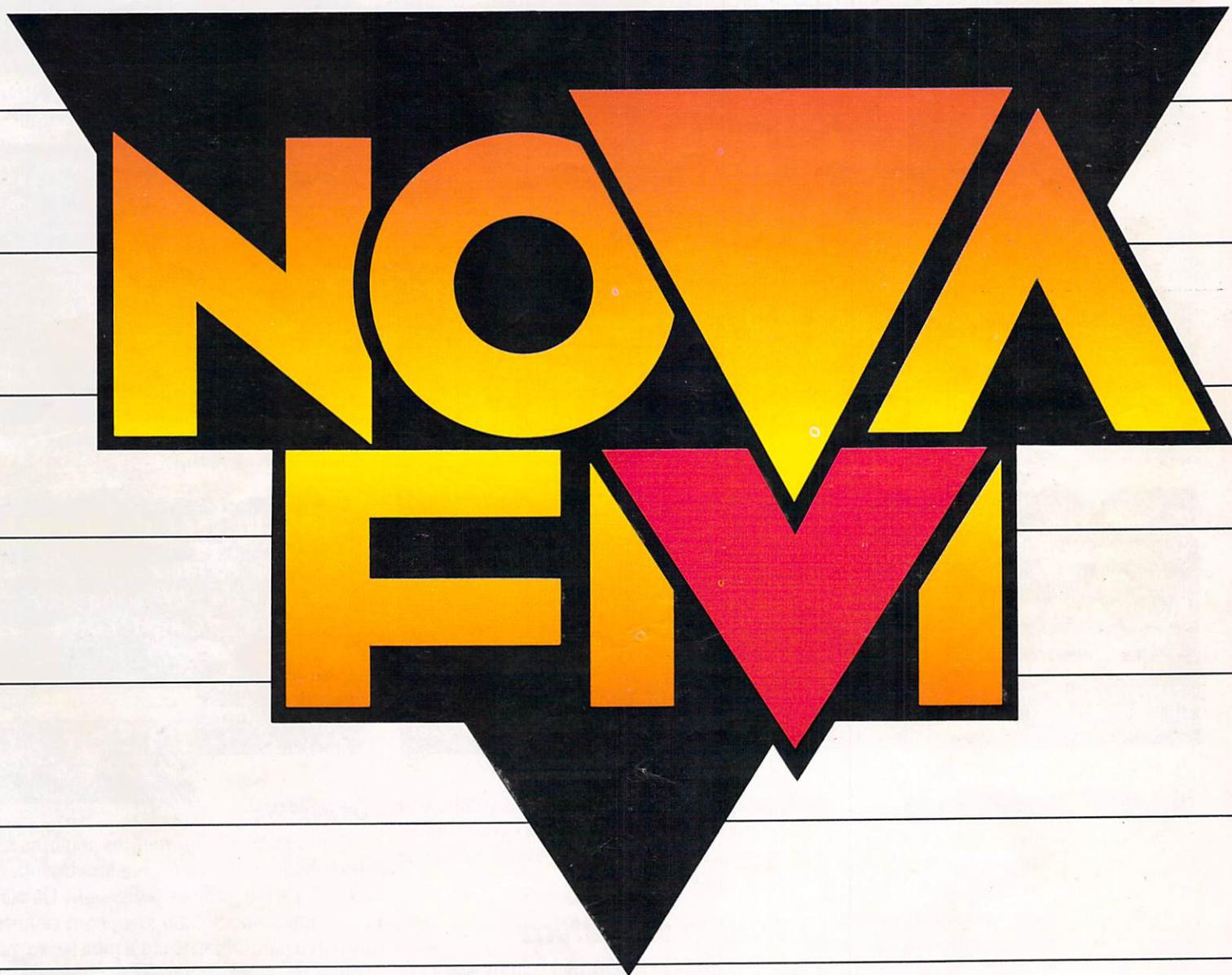
Sobrou até pra velhinha! Vovó deixou umas panelas no fogo e elas ganharam vida. O grande desafio é conseguir entrar no forno.

O Homem de Neve fica sempre no mesmo lugar. Cole no canto direito da tela, evitando o gelo que cai. Espere o cara rolar de volta e pule na sua cabeça

LIBERTE MORTÍCIA

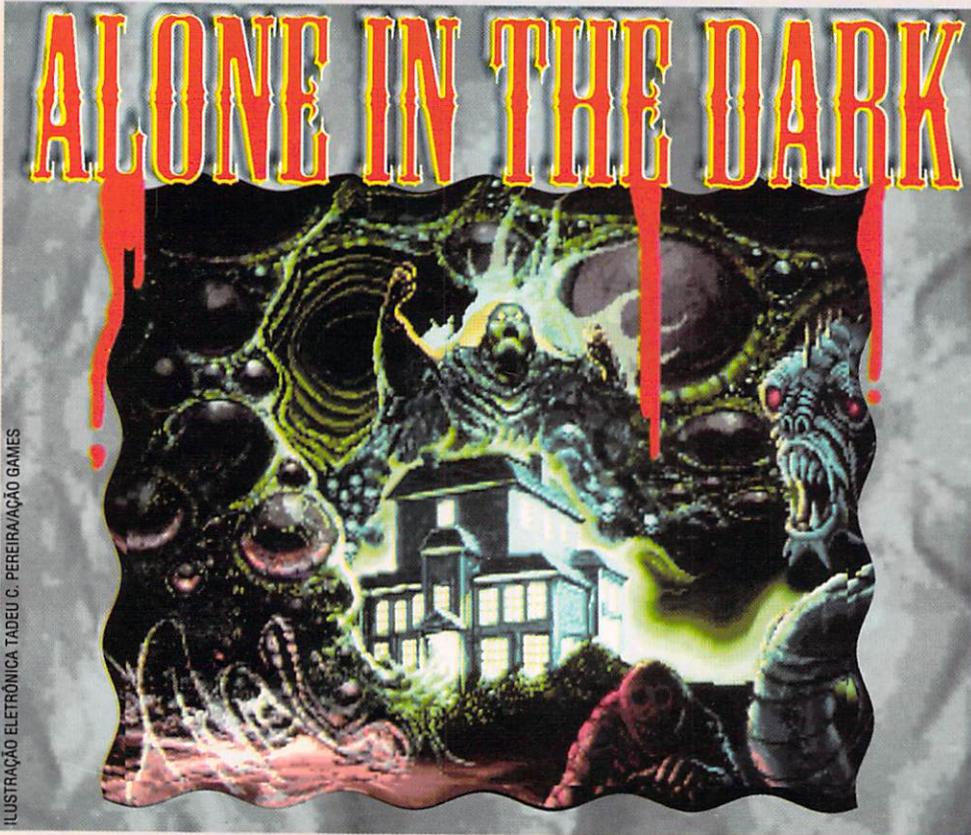
Só depois de achar todos os membros da família é que a porta da área da Mortícia se abre. Torça para ter muitas vidas. Não será fácil libertá-la.

O que fazer? Descer para dar um look e correr o risco de ficar perdidão? Desça pela corrente da direita

VASCULHE BEM A TOCA DE FEIOSO. HÁ NADA MENOS QUE 23 VIDAS POR LÁ. MAS VÁ COM CALMA. O LANCE É DIFÍCIL

ROMAGNOLI

89,7 São Paulo

Essa é a rádio.

Escolha entre a sobrinha de Hartwood ou Carnby (o detetive) para desvendar os mistérios da Decerto

O porão da Decerto esconde vários mistérios. Explore-o com os olhos bem abertos

Games de terror estão na moda. Várias softhouses pretendem lançar jogos do gênero até o final do ano. Mas isso não é lá nenhuma grande novidade. Afinal, terror sempre fez parte do imaginário dos gamemaníacos. Alone in the Dark *é um dos bons games horripilantes lançados este ano. A interface é típica de adventures, enquanto os combates têm um quê de RPG. Mas você não ganha pontos de experiência no decorrer do jogo. Ou seja:* Alone in the Dark *é mesmo um adventure. E dos bons.*

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

AT 386, 25 MHz, com 7 Mega livres de Winchester e monitor VGA. Aceita todas placas de som, menos Roland

Mansão assombrada

Baseado nas novelas de terror de H. P. Lovercraft, a história acontece no estado americano de Louisiana na década de 20. A ação rola dentro da mansão Decerto. Seu antigo morador, o coronel Jeremy Hartwood, foi encontrado enforcado no sótão da casa. Sua sobrinha ficou intrigada com o fato e decidiu contratar um detetive particular para desvendar o mistério.

O detetive recebe 150 dólares (uma nota preta na época) e uma ordem bem clara: entrar na casa, ir ao sótão e pegar "uns papéis" dentro do piano. Tudo parece muito simples. Mas, uma vez dentro da Decerto, o terror começa. Seu único objetivo é conseguir dar o fora. Mas, para isso, precisa passar por todos os cantos da mansão.

Você pode jogar com a sobrinha de Hartwood ou com o detetive particular. Suas características são muito semelhantes. As diferenças são apenas visuais, seja pelo aspecto físico, seja pela execução dos movimentos. No final das contas, tanto faz: os dois se equivalem.

Leitura obrigatória

É muito fácil ficar perdido no game. A maior fonte de informações está nos livros, diários, jornais e cartas. Alguns explicam o que está acontecendo, outros dão dicas e mencionam o que está por vir. Cuidado com os livros de capa vermelha ou amarela: eles matam na hora.

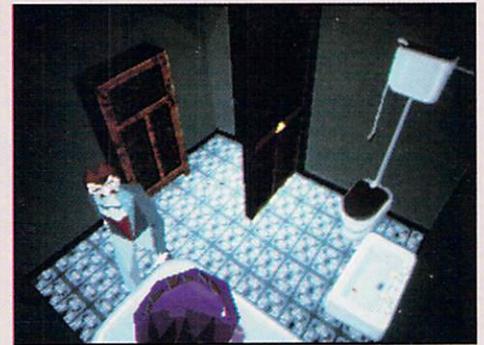
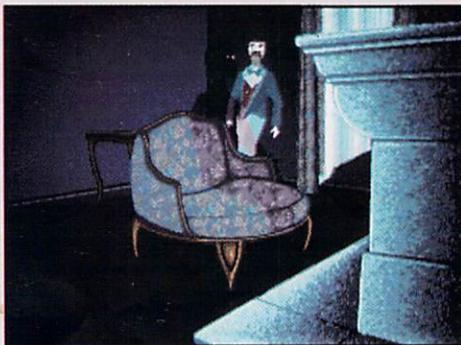
Seus inimigos são estranhos. Eles se dividem em três categorias básicas: os que podem ser mortos com armas normais, os indestrutíveis e os que exigem armas ou atitudes especiais para serem eliminados ou saírem do caminho. Estes quebra-cabeças, aliados à exploração constante, dão charme ao game.

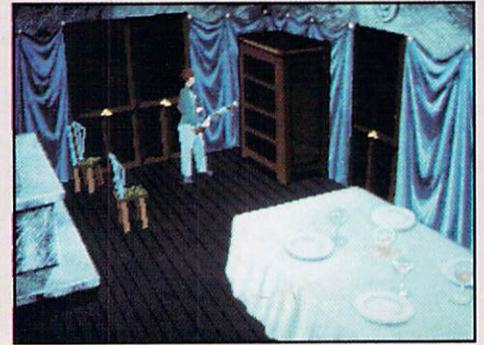
Gráficos

E por falar em charme...os cenários são desenhados e tudo o que se movimenta na tela é feito em gráficos poligonais. Há vários enquadramentos no jogo, com câmeras de baixo para cima, de cima para baixo, nos cantos etc. O resultado é bem cinematográfico, com alternância de tomadas. Mas o exagero compromete algumas cenas, com mudanças bruscas e inoportunas de câmera, causando uma sensação de desconforto. Isso sem falar que dá pra ficar perdidão...

Alone in the Dark é fascinante. A mecânica é simples e os sons, efeitos sonoros e desafio são nota dez. A música é um pouco sonolenta, mas não chega a atrapalhar. Apesar do nome meio babaca ("Sozinho no Escuro"), este jogo é muito legal. Um game de terror que traz pesadelos, não pelas imagens horripilantes que mostra, mas pelo desafio cavernoso que apresenta.

Para passar por estes diabinhos roxos, use dois pequenos espelhos colocados nas estátuas em frente a eles

Cuidado com este corredor. Um passo em falso e você conhecerá um abismo sem fim

Este monstro é indestrutível. Pegue a jarra ao lado do armário e o kit de primeiros socorros dentro dele

Não toque neste fantasma! Pegue os objetos da sala e saia. A não ser que você esteja a fim de se estrepar...

Utilize este tapete indígena para cobrir o quadro atirador de machadinhas

Há vários tipos de armas no jogo. O rifle é poderoso, mas consome mais tempo para mirar e atirar

THE PUNISHER

UMA BELA GERAL

Dê uma olhada nas seis fases deste game. E mande ver, velhinho!

FASE 1

Você deve sair socando os capangas de King Pin que encontrar no meio da rua.

Chefe - o lance é ficar bem perto dele e descer o tapa

FASE 2

Você continua dando rolê no meio da rua e entra depois num casarão. Continue descendo o braço e atirando.

Enquanto tem neguinho armado na tela, Punisher fica com a sua arma empunhada e a munição nunca acaba

Chefe - para detonar este robô, desça o braço na canela dele

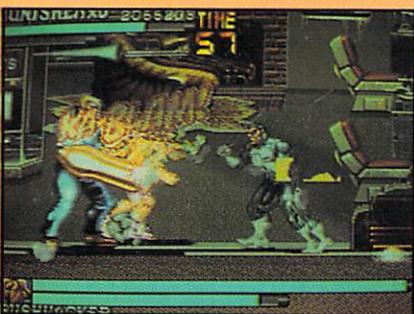
FASE 3

Agora, você está dentro de uma fábrica.

Chefe - comece atirando com a pistola de 9 mm e depois dê porrada no tanque e nos capangas de King Pin

FASE 4

Tudo agora rola em cima de um trem.

Tá vendo estes postes de eletricidade? Acerte um soco, espere o estouro e passe, senão você vira churrasquinho

Chefe - este cara transforma seus braços em lança-mísseis. Desvie-se e atire em tudo que encontrar na tela

Ligue-se nos pontos brancos que pintam na água: são itens que estão à sua espera

FASE 5

Eca! Agora, Punisher está dando uma volta pela rede de esgotos da cidade. Fique esperto!

Chefe - parecidíssimo com o da 2ª fase. Este solta um raio laser que varre toda a tela. Fique de longe e tente encontrar algumas armas jogadas pela tela

FASE 6

É a última fase. E você está no edifício do malvado King Pin.

Cuidado! Não derrube mais que seis colunas destas. Senão, na sétima coluna detonada, o prédio cai e King Pin foge

Chefe - chegou a hora de enfrentar o temido King Pin. Desça a mão no grandalhão, mas não fique muito perto, senão ele dá uma porrada que joga você longe

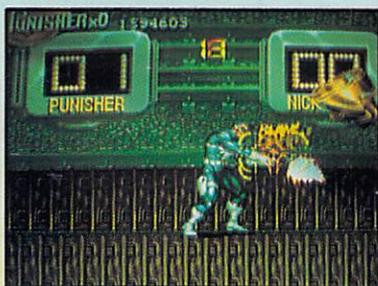
VOCÊ COMEÇA O JOGO SÓ COM DUAS VIDAS

THE PUNISHER/Capcom	
Ação	1 ou 2 jogadores
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

The Punisher, *o game, é um* Final Fight *que utiliza armas. A história do herói é a mesma dos gibis da Marvel. Frank Castle teve toda sua família morta por King Pin, o rei do crime. Como o crime não foi punido, Punisher resolveu fazer justiça com as próprias mãos. E ele é impiedoso. Frank não manja de artes marciais e nem tem superpoderes, mas domina armamentos como ninguém. Os gráficos deste jogo estão bastante bonitos e a história vai pintando na tela à medida que você joga.*

A jogabilidade está legal. Punisher precisa acabar com os criminosos de sua cidade. Para isso, ele tem a ajuda de seu amigo, Nick Fury, que é outro personagem que você pode utilizar. A Capcom caprichou mais uma vez...

FASE DE BÔNUS

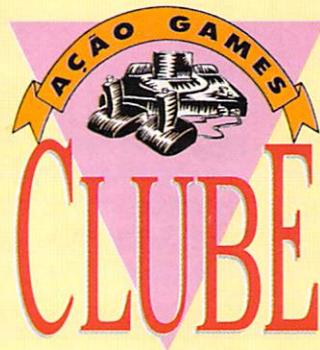
Aparece aleatoriamente. Dá pra descolar uns pontos a mais ou uma vida extra, quem sabe?

O negócio é sacar sua pistola e mandar chumbo na maior quantidade de barris que puder

ITENS

Todos os itens são limitados, menos a pistola, principal arma de Punisher. Ele só a utiliza enquanto há algum inimigo armado na tela. Punisher detesta brigas desiguais!.

ITENS DE ENERGIA	
Queijo	repõe metade da energia
Pizza	repõe toda a energia
Pudim	repõe um pouco da energia

ARMAS

Metralhadora * Uzzi * Marreta * Machado * Lança * Faca * Bumerangue * Bastão de beisebol * Cano * Lança-chamas * Extintor de incêndio * Granada

VENDO

▶ Neo Geo série ouro completo com um cartucho e um Super Nintendo com quatro cartuchos. Juno Parli, tel.:(011) 93-4110, São Paulo, SP.

▶ Game Gear com fonte, adaptador e um cartucho, mais um Mega Drive com dois controles, um cartucho e adaptador. Cláudio R. C. G. Silva, tel.:(011) 578-6566, São Paulo, SP.

▶ As seguintes edições da Revista Ação Games: 1 à 4, 8 e 9, 17, 29 e 30 à 33. Sumai G. Ramos, tel.:(033) 314-1579, Ipanema, MG.

▶ Atari 2600 com 8 cartuchos. Ronaldo Leite, tel.:(021) 208-8781, Andaraí, RJ.

▶ Super Nintendo com dois controles e um cartucho, mais um Atari 2600 com 64 jogos. Denis Paulo Bassetto, tel.:(011) 272-6361, São Paulo, SP.

▶ Turbo Game Double System com dois controles e um cartucho. Leonardo Dreyer, tel.:(051) 542-3571, Taquara, RS.

▶ Sega Genesis com controle Arcade Power Stick, pistola Menacer e cartuchos. Bernardo, tels.:(021) 226-1213 ou 246-8905, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Mega Drive com dois controles e quatro cartuchos. Caoê Elias Kabu, tel.:(011) 247-4680, São Paulo, SP.

▶ Cartucho Tenis, do Nintendo japonês. Ricardo Borgatte, tel.:(021) 763-4055, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Cartuchos usados do Nintendo americano. Osmar Soares, tel.:(0192) 91-6531, Mogi Guaçu, SP.

▶ Mega Drive com um controle e o cartucho Sonic. Rogério de Barros, tel.:(0152) 63-2891, Boituva, SP.

▶ Nintendo com dois controles, nove cartuchos e pistola. Paulo J. A.Azevedo, tel.:(0132)67-4531, São Vicente, SP.

▶ Master System III com um controle e dois cartuchos. Rodrigo M. da Silva, tel.:(011) 912-0747, São Paulo, SP.

▶ Master System com nove cartuchos, um controle e pistola. Fernando Augusto Angeleli, tel.:(0194) 39-1250, Saltinho, SP.

▶ Master System II com 2 controles e 7 cartuchos. Maria C. R. Silva, tel.:(021) 289-8981, Rio de Janeiro, RJ

▶ Cartuchos usados do Master System e pistola Light Phaser. Herickson Canjura, tel.:(021) 261-9089, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Nintendo japonês com dois controles, um cartucho e adaptador. Felipe Acquati, tel.:(0152) 31-9882, Sorocaba, SP.

▶ Coleção completa da Revista Ação Games, mais uma bicicleta Caloi Cross Extra Light. Paulo W. Heinze, tel.:(011) 522-5161, São Paulo, SP.

▶ Super Nintendo e um Sega Genesis completos com cartuchos. Alexandre, tel.: (011) 65-9183, São Paulo, SP.

▶ Turbo Game com dois controles e sete cartuchos. Denis Machado Ferreira, tel.:(011) 427-4608, Jandira, SP.

TROCO

▶ Sega CD com cinco CDs por Super NES completo com mais de seis cartuchos. Fred Bugmann, tel.:(011) 466-1351, Arujá, SP.

▶ Teclado Casio SA - 20 completo por Super NES completo. Paulo Roberto de Araújo Jr., tel.:(021) 701-2443, São Gonçalo, RJ.

▶ Um Super Nintendo com cinco cartuchos, um Mega Drive com três cartuchos e um Game Boy com seis cartuchos por um Neo Geo com cartuchos. Felipe L. Oliveira, Rua Manoel Carlos da Costa, 51, Pq. das Nações, CEP 13870-000, São João da Boa Vista, SP.

▶ O cartucho Yo! Noid, do Nintendo por um do meu interesse. Daniel Goi, tel.:(011) 267-4923, São Paulo, SP.

▶ O cartucho Robocop 3, do Super Nintendo por outro de meu interesse. Rodrigo C. Conceição, tel.:(0132) 30-7185, Santos , SP.

▶ Master System com três cartuchos por um videogame sistema Nintendo. Carlos Henrique de Castro Assis. Rua Celso Ferreira da Silva, 177, Sto Amaro, CEP 05798-030, São Paulo, SP.

▶ Master System II com dois cartuchos por Game Gear com cartuchos. Alexandre Borges, tel.:(011) 246-3024, São Paulo, SP.

▶ O cartucho Truxton, do Mega Drive por outro de meu interesse. Augusto César Fadel, tel.:(021) 577-2575, Rio de Janeiro, RJ.

▶ Bicicleta Caloi Cross e um aparelho de som 3x1 por um Super Nintendo. Renato Cortês Silva, tel.:(011) 876-9342, São Paulo, SP.

COMPRO

▶ Game Genie com manual para Super Nintendo. Cláudio Roberto C.G.da Silva, tel.:(011) 578-6566, São Paulo, SP.

▶ Cartuchos de RPG para Nintendo. José Cione, tel.:(011) 814-6448, São Paulo, SP.

▶ As edições 12 e 12-E da Revista Ação Games. Rosaura da Silva Pires. Rua Antônio Divan, 296, Teresópolis, CEP 90870-120, Porto Alegre, RS.

▶ As edições 08 e 25 da Revista Ação Games. Rafael Bezerra de Souza. Rua Dr. José Mariano, 28, Centro, CEP 55000-000, Caruaru, PE.

▶ A edição 09-E da Revista Ação Games. Éverton W. Porto, tel.:(051) 249-9138, Porto Alegre, RS.

PARA ANUNCIAR

Você escolhe onde quer anunciar e escreve seu classificado em uma carta para: Ação Games Clube, Av. Nações Unidas, 5777, 2º andar, CEP 05479-900, São Paulo, SP. Os anúncios são GRÁTIS.

Chegou o álbum que você estava esperando com uma novidade espetacular.

AGORA, COM AS FIGURINHAS, VOCÊ PARTICIPA DE UM CONCURSO CAMPEÃO.

Desta vez, você encontra 32 times com todas as informações para acompanhar de perto o maior campeonato do país. E ainda concorre a milhões em prêmios.

ENTRE NESSA PRA GANHAR

É muito fácil concorrer. Veja no álbum como faturar

BICICLETAS

MOTOS

FIAT 0Km

Isto sim é vibração.

Abril Panini

NAS BANCAS

5 FIGURINHAS NÃO REPETIDAS EM CADA ENVELOPE

Certificado de autorização do M.F.E.P. Nº 10168.00.5496/93-86

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Ivan Carneiro. **Designer Gráfico** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Ângelo Ishi, Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Texto** - Ivan David Silva. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Nilo Galdeano Bastos, Ricardo Santos
Gerente: Alaôr Machado
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição 44, outubro de 1993. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro**: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **1ª quinzena de outubro/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP S/A - Distribuidora Nacional de Publicações, caixa postal 2505, Osasco - SP, CEP 06053-990, tel: (011) 810-5001 ramal 213 ou 244, fax: (011) 810-4800..

ANER **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222

Fotolito: Grafcolor, Fotoline Ltda.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NÃO PERCA NA PRÓXIMA EDIÇÃO

DAQUI A DUAS SEMANAS NAS BANCAS

SNES
GOOF TROOP

Pateta, o cachorrão amigo, pinta num ótimo game de aventura, com som animal e visual tipo Zelda. Não deixe de ver!

MEGA
GENERAL CHAOS

Um novo game de guerra da Electronic Arts, com gráficos de primeira e ação pra ninguém botar defeito

PC
STRIKE COMMANDER

A mesma equipe que fez Wing Commander lança agora o melhor simulador aéreo para computador do mercado. Muito realismo e gráficos de arrepiar

MAIS CARDS ANIMADOS

Ken e Guile são os lutadores de Street Fighter nos cartões animados da próxima edição

COLECIONE!

QUEM JOGA PRA VALER PREFERE AÇÃO GAMES

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519